总第18期
2000年5月号

全彩印大型游戏月刊

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

本期赠送莉诺亚大幅海报

2000年东京春季游戏展
第四届CESA大赏结果公布
WINNING ELEVEN2000公布
PS2版生化最新消息

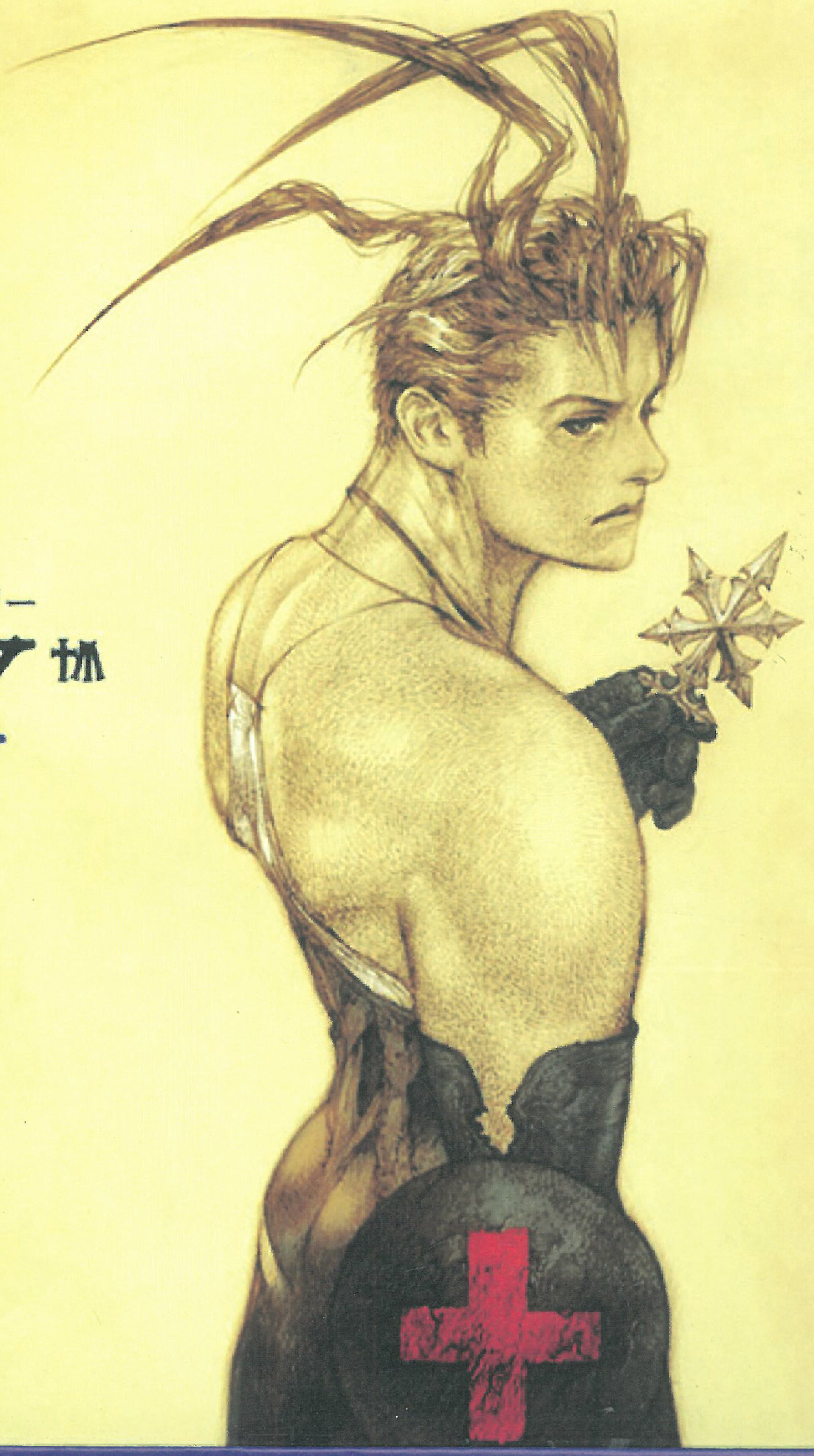
PS2实用报告
最终幻想IX
铁拳TT SHOW

不一样的生化特集
维罗尼卡小说攻略终结
1999年度编辑部大赏

定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
05
9 771008 060006

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™



SQUARESOFT

VOL.18

content

游戏情报站

《FF Ⅸ》和可口可乐 2
PS2 版《生化危机》的最新消息 4
挑战"X-BOX"的另一家用主机出现 9

专题报道

第四届 CESA 大赏结果揭晓 10
X-BOX 专题 12
PS2 实用报告 14
生化危机回顾 16
2000 年春季东京游戏展 22

前线狙击

最终幻想 Ⅸ 26
勇者斗恶龙 Ⅶ 28
PERSONA 2 罚 30
真·三国无双 32
Tales Of Eternia 33
GT2000 34
EVERGRACE 36
首都高 BATTLE 2 38
RUNE JADE 40
SAMBA DE AMIGO 42
合金弹头 3 43
萨尔达传说 梅祖拉的面具 44

特快专递

山脊赛车 Ⅴ 46
决战 48
铁拳 TAG TOURNAMENT 50

攻略透解

生化危机 代号 维罗尼卡 52
波波罗古罗斯物语 Ⅱ 64
飞龙 1&2 68

1999 年度《游戏机实用技术》编辑部大赏 72
读编往来 79
读编问题篇 82
二手天地 82
梦开始的地方 83
玩友自由谈 84
玩友沙龙 86
游戏黄金眼 87
秘技门 88
金手指尖 89
新新人类 GEAR 90
星之心画廊 92
游戏排行榜 94

社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义

责任编辑：蔡建华
编 辑：郑 翔 杨 晶
李海祥 高晓兰
客座主持：黎俊义 阿 丹
吴 松 方剑峰
张元凯

美术总监：顾咏梅
电脑制作：杨 云 罗正泽

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话（传真）：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：2000 年 5 月 10 日
定 价：人民币 12 元

各地书商订购请致电：013609325110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST（世嘉梦工场）
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂 64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN（神奇天鹅）
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉 5 代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS阿特拉斯		HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

《FF9》和可口可乐

2000年4月1日，日本SQUARE和日本的可口可乐公司一同制作播出了以《FF9》中的人物为角色的可口可乐广告。广告内容全部采用预填充CG制作。在广告中出现的角色有盗贼团的少年Zidane、皇家骑士Adelbert、黑魔导士Vivi和未曾在游戏中出现过的年轻女孩Eiko等。

在广告中当可口可乐的瓶盖被打开后，里面的气泡像被施了魔法一样一直推着瓶盖往前进。然后，Zidane、Adelbert、Vivi就一直追着那个瓶盖，街上一片混乱。在周围有着强烈的《FF9》特色的城镇街道上，有300多个游戏中的角色，非常热闹。

对应于这个广告，SQUARE声明今后将更多地在游戏以外的其他领域应用其公司的有关技术。

"Dolphin(海豚)"的后续报道

2000年3月13日，美国任天堂(Nintendo of America)公司宣布，任天堂次世代主机"Dolphin"在欧美地区的发售日期，将由原定的2000年末延期到2001年上半年。

任天堂宣传部门表示，由于N64主机和GB掌机，目前在美国市场上，仍然有一定的市场占有率，也有足够的市场竞争度；而且一些游戏，如GB的《口袋妖怪金·银》、N64的《萨尔达传说》、《EXCITE BIKE64》等期待度高的软件也将在2000年中旬在美国发售。所以，新的次世代"Dolphin"主机并不需急着发售。另外，北美版"Dolphin"的日本移植软件在开发时也有先翻译成英文的必要，那么如果新主机在日美同时发售的话，则在美国推出的软件数量可能会不够，为了避免这种情况出现，所以推迟北美版主机的发售日期。

相对于日本市场，目前任天堂宣传部则表示"Dolphin"仍预定在2000年底推出，而次世代掌上型机种"GAMEBOY ADVANCE"则预定在2000年8月推出。而"Dolphin"主机的正式名称、规格和价格等详细情况，将在2000年8月25日到2000年8月27日在千叶县幕张展出的"任天堂SPACE WORLD"展览会上正式公布。

BANDAI开发机器宠物猫

继SONY的"AIBO"以及SEGA的"puu-chi"之后，玩具大厂BANDAI也宣布正在开发搭载了人工智能，代号为"BN-1"的机器猫，并且预定在2000年秋天以50000日圆的价格发售，届时将采取网络为其销售渠道。

机器猫"BN-1"全身共有5个马达以驱动脚爪部的轮子和肢体动作；并配有8个感应器，如可感应声音的声音感应器、感应人类抚摸的抚摸感应器、感应主人握手的肉体感应器等。有了这些感应器，机器猫便可以做出和真实宠物一样的反应，也可以对人类的简单手势做出感应动作。另外"BN-1"还可以用两只可显示图案的眼睛来表示感情，并采用16位的单片中央处理器来判断做出何种表情。

同时，"BN-1"还有学习机能，为此BANDAI公司会随货品附上一套沟通套件，可利用此套件在电脑上编辑"BN-1"的程序并输入输出。使用者将来可利用这套程式让自己的机器猫认识主人的声音。

《莎木》二代新消息

近日铃木裕表示《莎木 一章：横须贺》的续篇将不会叫《莎木 二章》，而是叫做《莎木 II》。这是因为在游戏中共有4个章节，包括第2章到第5章，而故事从第2章才正式开始，而1章只是交代人物和世界观的短篇。

目前已经证实，虽然《莎木 II》中的故事主要发生在香港，但游戏中的大多数对话仍以日文为主，包括女主角在内，虽然她是中国人。

另外在《莎木 II》中，会增加平行剧情，使得游戏的剧情结构更具立体感，也会增加重玩游戏的价值。

美版《莎木 一章》的有关情况

美版的《莎木 一章》将重新配音，并由铃木裕亲自挑选配音演员。而且还会改变游戏中的一些比较重要的日文招牌。另据称铃木裕本人目前还不确定是否会在DC主机推出全部的《莎木》系列；而在未来将对游戏的操控作一改进，可能会采用类比的摇杆。

DC版《KOF99 EVOLUTION》追加两名特别援助角色

新追加的两名角色分别是在《RealBout饿狼传说SPECIAL-DOMINATED-MIND》、《RealBout饿狼传说2》中登场的"アルフレッド"和在《METAL SLUG 2》、《METAL SLUG X》中登场的"ブィオ"。

SCE将推出DVD驱动程序1.01

SCE在调查PS 2变全区码的事件之后，现已定出应变方法。SCE将在短期内推出新的DVD驱动程序1.01，能使得PS 2只播2区(日本)的DVD碟。因为PS 2播放DVD的驱动程序是收录在随机附送的8M记忆卡和工具碟(Utility Disk)中的，所以推出新的驱动程序将不需要修改主机，届时只需购买新的8M记忆卡和工具碟即可。

SCEI已从2000年3月27日开始销售带有新的工具碟的PS 2主机。新的工具碟可以提高DVD的播放功能，并可消除原有的一些技术问题。

(注：全球一共有六个地区码，日本与欧洲相同都是2，美国为1，中国为6。这项协定是由美国电影公司提出来的。)

SCEI回收PS2工具碟

据日经新闻网站(Nikkei Online)报导，SCEI现已正式宣布将回收已售出的125份内附DVD播放程序的PS 2工具碟。回收方式将为邮寄交换或利用便利商店回收，目前还未确定交换工具碟的费用，不过SCEI表示"价格将相当于当日邮寄工具碟的费用及制造价格。"回收、交换工作已从2000年4月1日开始，在日本全国的8000家7–11便利店都可以办理。今后发售的PS 2主机内附DVD播放程序将不再有能破解区域码来观看海外DVD影片的功能了。

PS 3将闪亮登场?

索尼公司PlayStation分部的负责人日前表示，他们将在今后6年时间内，尽力使Emotion Engine(目前已被用于PlayStation2中)微处理器系列采用的核心技术超越英特尔公司的Pentium系列微处理器。第一代Emotion Engine微处理器和Pentium III微处理器都采用了0.18微米的制造工艺，并含有大约1000万个晶体管。另据称：内含5000万个晶体管的Emotion Engine2微处理器将在2002年问世；而在采用0.1微米工艺制造的Emotion Engine3微处理器中，将含有5亿个晶体管。虽然PS和PS 2之间间隔的开发时间有5年，不过据目前的情况来看，我们完全可以做一推测：索尼公司将会很快推出PlayStation3(或AP1)！另据有关消息称：PS 3已暂订在2001年4月初或2002年发布。

另外，在东京春季游戏展上有消息称，PS 3将采用AMD 2GHZ 的Athlon处理器，并拟用Linux系统来抵制X–BOX。

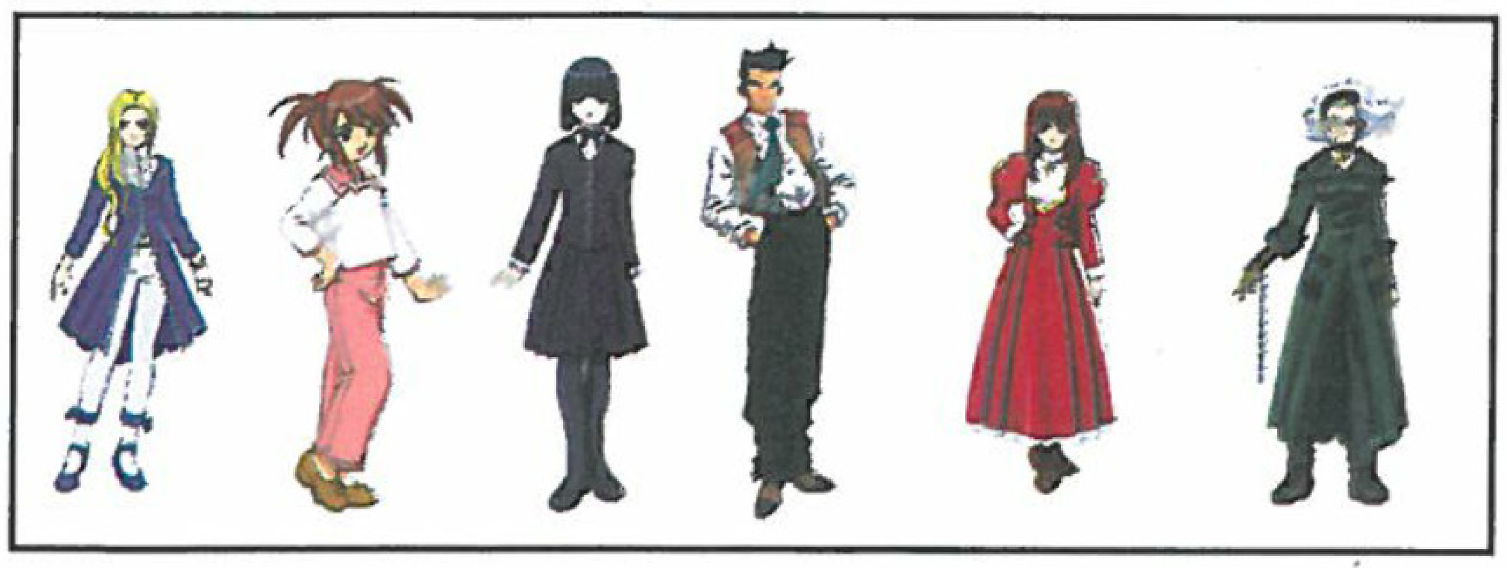
GBC版《生化危机》取消开发

CAPCOM日前确定终止开发原定2000年1月推出但延期的GBC版《生化危机》，理由是GBC版无法完全表达《生化危机》独有的恐怖及紧张感。另据称一家名为M4的英国游戏公司表示他们正在开发GBC版的《恐龙危机》，并预计在2000年秋天推出。

《樱花大战3》的最新消息

有消息称，此款游戏的总制作人广井王子表示，目前《樱花大战3》制作得非常顺利。游戏将按原定计划在2000年秋天发售。游戏的容量很大，共需3张GD碟。

本刊这次为大家带来两张新的游戏画面。



SQUARE业绩向上修正 《FF8》销量已达619万套

2000年3月23日，SQUARE宣布，将原先在1999年预测的2000年度3月期的结算业绩税后净利，由当初预测的1亿日元调升至8亿日元。修正业绩的主要原因是其大作《最终幻想8》在欧洲的销售成绩超出预期。

SQUARE从1999年开始在欧美发售《最终幻想8》以来，目前在北美和欧洲的销售量分别达到146万套和110万套，加上在日本销售的363万套，共计619万套，此数字不包括在日本和美国的电脑版销量。

SONY和SHARP合作开发小型高密度光磁气碟片

2000年3月23日，SONY在其官方网页上正式宣布，其已与SHARP公司合作成功开发出专门为掌上型游戏机设计的小型化高密度储存媒体：直径为50.8mm的小型高密度光磁气碟片(Magneto–Optical)，该碟片采用超解向光磁气方式和0.5mm厚的碟片基板；在碟片中，如果用红色激光(波长655nm)可达1GB记录容量，用蓝色激光(405nm)则可达2GB记录容量。由于其采用和电脑上的MO储存装置一样的储存读取方式，所以在作高度重复性的记录时信息不易损失，具有很高的安全性，可以广泛应用于PDA、数码相机、家庭摄录机等小型电器。

目前以上两家公司正在商讨推出更大容量(蓝色激光、直径65mm、容量4GB以上)的碟片，并试图推广此款新型碟片的记录规格，现已有数家公司附议，如CASIO、富士通、日本IBM、三菱化公、PIONEER、PHILIPS、ElectronicN.V、TDK等。

PS 2专用扩音系统

美国Gallant Computer Inc.日前为PS 2设计了一套可听5.1音效的家庭影院音响设备"AudioStorm PST"。整个AudioStorm PST包括100W的输出主机、重低音喇叭、五个小型的卫星扩音器和遥控器，发售日现已定在2000年4月15日。

CAPCOM开发PHS手机资料提供服务

2000年3月23日，CAPCOM公司宣布其正在和DDI集团及KYOCERA公司共同开发利用无线传输提供PHS(低功率手机)各项服务的系统。

这种服务系统将在各个便利店和超市设置一台配有CCD数码相机、彩色打印机、触控板、扫描仪等多项功能的，名为"AZ–NAVI"的终端机，可利用其传输手机的各种游戏、来电话铃声、角色图像等。

CAPCOM推出隔月刊式RPG游戏

CAPCOM现已确定将每两个月在DC主机上发行一套"隔月刊式

RPG 游戏"。现已知第一款这种游戏的名称为《El Dorado Gate》，共有 24 集，推出的第一套将收录 1–7 集，之后将每次推出 3 集一套。此游戏价格大约为每套2800日元。

此款游戏的人设为天野喜孝。游戏故事为继承被全能之神消灭的鬼神魂魄的十二位年轻人的冒险物语。

PS 2版《生化危机》的最新消息

PS2 版的《生化危机》中的操作系统将有重大改变，比如：以前按方向键"上"，角色前进，这次在输入"上"时角色将向"上"；而角色移动时视角的变化也将有所改变。

PS2 版的《生化危机》的故事内容现已初步公开，这次游戏的主角将是"UMBRELLA"公司的员工，当他们得知公司的黑暗内幕后，开始从公司内部调查整个事件的真相，并从内部破坏"UMBRELLA"。这样安排使得玩家可从另一个角度来发掘事实的真相。

Rambus 控告日立和世嘉公司

美国的半导体技术公司，也是Rambus DRAM 规格的创始者 Rambus 公司，在 2000 年 3 月 23 日对美国国际贸易委员会(ITC)提出对日立(Hitachi)以及世嘉(SEGA)的控告，指控日立的 SDRAM 与 SH 系列处理器产品线，违反其DRAM 技术专利，而世嘉则因其DC 主机采用了日立的 SH 微处理器。Rambus 要求ITC 禁止进口日立的 SH 微处理器系列、SDRAM 与 DDR SDRAM 和世嘉的 DC 主机。被指控对象为日立制作所、美国日立半导体、日本世嘉和美国世嘉。

这次 Rambus 指控原告方时是以关税法 337 条为基准的，这样比起一般的案例审查时间会很短，最多只有六个月。看样子，Rambus 公司对此事似乎颇为恼火，才采取速战速决的方式。这起官司如果以有罪成立的话，那么对于现在在美国销售状况良好的DC 主机来说，无疑将是一个重大打击，尤其是在现在这种关键时刻。

而由于 SONY 的PS 2是采用Rambus 的DRDRAM，使得内存厂商在游戏机方面竞争更加激烈。在世嘉被告后，其他采用 SH 系列的处理器与 SDRAM 的日立美国客户，也可能难逃被牵连的命运。

虽然目前尚未有其他内存厂商被 Rambus 指控，不过，Semico Research 副总裁 Sherry Garber 认为，Rambus 迟早会为了避免被指责有差别待遇而采取行动的。

成龙大哥在PS登场

由 Midway 制作的以著名影星成龙为主角的PS 游戏《特技王成龙(Jackie Chan Stuntmaster)》已在 2000 年 3 月 29日上市。与此同时还举行了一个全美的游戏比赛和回函抽奖活动，游戏比赛第一名获得者和抽奖出来的嘉宾可以和成龙一起度过一晚，和他共进晚餐、欣赏最棒的成龙动作电影及玩这款游戏等。

在显示器上玩TVGAME

日本的COMPALE 公司近日推出了一种可以将TV GAME 的视频信号转换为PC CRT 显示器信号的装置"UPCOM2"。此装置可以转换 TVGAME 的 AV 信号或 S 端子信号，来适应显示器，在其内部还装配了修正电路，专门用来修正显示效果和调整显示颜色。

经过这样的转换后，用显示器来玩 TVGAME 会比用电视来玩效果更好，并且也比将游戏机的视频输出与显卡视频输入相连接要好。

这种装置已在 2000 年 4 月 3 日开始发售，价格为 12800 日元。

《决战》销量不错，KOEI 非常满意

根据一家投资顾问公司的报导，光荣(KOEI)公司对其PS 2 游戏《决战》(Kessen)的销售量十分满意。《决战》目前的销售量约为 25 万套，光荣则认为最后可卖到 40 万套。

光荣(KOEI)还表示原本打算在《决战》上要投入约十亿日元的开发费用及广告经费，但最后只花费了约两亿日元。故此，光荣在《决战》这款战略游戏上面并没有如外界所传的巨额亏损。

PlayStation2 荣获日经BP技术奖

日本产经新闻(Nekkei)的科技部门(BP)日前公布了"日经 BP 技术奖"的得奖名单。其中索尼(SONY)公司在PS 2 主机上所使用的半导体技术获得了评审委员们的最高评价，因此荣获了本届的技术大赏.

日本产经新闻是日本最具规模的平面媒体，而由日经BP 社所举行的这项技术奖已经举办了十届。在过去的十年中，"技术大赏"是很少颁给家用主机的。这次PS 2 得到这个殊荣是相当不容易的。

DC 新作品 前所未有的《鬼屋游戏》

CLIMAX GRAPHICS 在 2000 年 3 月 25 日发表了DC 游戏原创新作《ILLBLEED》。这款游戏非常恐怖，游戏中当众多恐怖的敌人纷纷扑来的时候，真让人有一种喘不过气来的感觉。而游戏厂商在制作这款游戏时不惜大费周折，用550亿日元来营造豪华鬼屋。鬼屋中有身高 200m 的由电脑控制的吓人木偶还以时速 150km 在房间中暴走，真是让人惊叹。

《SONIC 大冒险 2》新消息

《Sonic Adventure 2》将会在E3(Electronic Entertainment Expo)展上出现。据称这将是这款新作的第一次露面，不过其第一手画面和资料将刊登在 5 月份的Electronic Gaming Monthly E3 期刊上，这是不是有点自相矛盾呢？这次本刊为大家带来一张最新的图片。

GAMEBOY将与手机合体

2000年3月25日任天堂公司宣布，将会在2001年推出次世代GAMEBOY"GAMEBOY ADVANCE"和手机的合体机型。这是任天堂公司在与索尼公司的家用主机PS 2展开"大战"时采取的又一措施，转去在行动通信游戏界开拓另外的市场。

这一款新型的游戏机，为了接收大容量的信息，将和目前尚未问世的次世代手机结合。这样得到了手机厂商支持的任天堂将会给广大玩家展开新的天地，以后在玩《口袋妖怪》时，玩家们将可以利用手机来直接互换彼此培养的小妖怪了。

在此之前，2000年任天堂将会先推出GBC和手机的连接套件和软件，预定售价在10000日元以下。利用此套件和软件专用的服务器，玩家将可以交换在《口袋妖怪金·银》中的小妖怪，使用一次的费用为10日元。

另外，还将发表对应新产品的游戏《POCKET MONTER X（口袋妖怪X）》，目前此游戏已正在开发中。

GAINAX社长被判刑1年零8个月

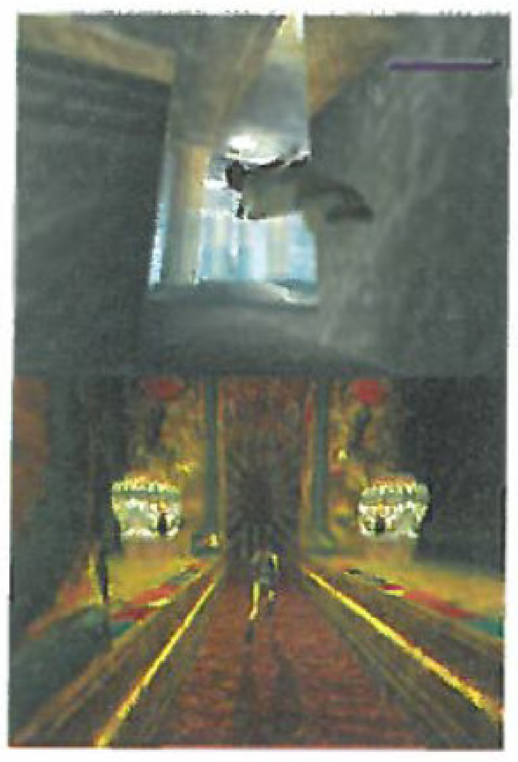
以制作《新世纪EVANGELION》和《不可思议海之蓝丽亚》闻名的GAINAX制作公司的社长"尺村武伺"因偷税漏税5亿8000万日元而被判刑入狱1年零8个月。

据东京当地法院的"傅田"审判长说：尺村武伺先生利用公司法人制造了GAINAX公司赤字的假象，并以此来偷税漏税。

新的BeatMania掌机游戏支持网络功能

KONAMI公司日前宣布GBC游戏《BeatMania NetJam》将支持网络功能。该游戏可使用任天堂公司将于2000年8月发售的流动适配器产品和手机连接，具有BeatMail，AppendShop和得分排行等功能。BeatMail指的是，玩家可选择一首歌曲来发送电子邮件，而接收到邮件的一方要阅读邮件就必须按发送者选择的歌曲来进行游戏。AppendShop则是允许玩家付费向GB掌机下载新歌曲的在线服务。而得分排行则是指玩家可以在线上传送游戏得分来和其他玩家一较高下。《BeatMania NetJam》的发售日期和价格目前尚未公布。

Eidos将为DC移植其著名游戏



在一些开发商如电子艺界宣布了将游戏移植到DC的意向后，其它的一些软件开发商也纷纷表示支持DC，来移植著名的游戏和开发新的游戏。像Eidos就在日前宣布将继续对DC主机提供第三方支持。移植的游戏包括已发售的《古墓丽影:最终的启示》，和以后将要移植的游戏如《游魂》、《迪斯尼世界之迷》、《101只斑点狗》、《灵魂掠夺者2》、《盟军敢死队2》、《悉尼2000》等。

《雷神之锤III(Quake III Arena)》已选择DC为主要移植机种

电脑版《雷神之锤III(Quake III Arena)》的主要制作人对华尔街日报(Wall Street Journal)表示id Soft已经在进行DC版《雷神之锤III(Quake III Arena)》的移植工作。这位制作人还说明了移植DC版的主要原因，第一，他认为DC的开发环境和电脑的非常相似，易于移植；第二，DC也是目前市面上唯一一部可以支持网络对战的家用主机。

这款可以和PC版的游戏《Quake III》通信对战的家用主机游戏将具有深远的意义，因为它是第一款可以跨平台通信对战的家用主机游戏。

PS2的DVD功能再度出现争议

继上次第一批PS 2被发现可以利用摇杆特殊操作法破解区域码的问题之后，近日PS 2又被发现一项会受到争议的功能，就是如果利用RGB端子输出，就可以将DVD影像拷贝到录像带上。

在一般的DVD机中，类比输出的影像都有隐藏干扰讯号，使录像机不能直接录下DVD影像。不过这次却发现如果通过PS 2的RGB端子输出DVD影像，再通过转换装置或电视的AV输出，转换成一般S影像讯号或AV影像讯号输入到录像机内，就可以成功录制DVD影像。这次跟破解区域码一样，受害者都是发行DVD的电影公司，对一般消费者来说却有好处。

关于此事SCEI的宣传部则表示：首先，直接对应RGB输入的录像机目前没有，所以还不能很简单地拷贝。而PS 2也具备世界标准的防止拷贝措施，如果用一些手法特意地去拷贝的话，则是违法的行为。目前尚不会去改变硬件设备，但是我们会采取宣传教育的手段来引导消费者不要违法。当然如果发现恶意拷贝的行为，我们也会考虑采取相应的措施。

PS2记忆卡出货不足原因

在PS 2刚开始发售时，SCEI曾公布PS 2专用8M记忆卡因为出货不足，导致一部分PS 2主机也延期出货。现在有关这个问题终于有了明确的答案，原因就在于传输界面的LSI芯片供给不足。

PS 2在2000年3月4日发售后，由于其记忆卡供货不足，并未达到原来预计的100万的生产量，而且其专用的8M记忆卡也一直要到2000年3月31日才恢复供给。

PS2新的图形处理芯片生产工厂落成

近日，SCEI位于日本长崎县谏早市的PS 2用LSI高密度集成电路芯片工厂"Fab 1"已经落成，并已开始生产。

这座PS 2专用"Fab 1"新工厂花费了SCEI约800亿日元，主要生产PS 2主机中需要高科技生产技术的、Embedded DRAM的GS图形处理芯片。整间工厂共有20000平方米，有无尘大楼、制造大楼和能源技术大楼。其生产规模为每月生产10000个8兆芯片。现已预定在4月中旬正式批量生产，其员工约为350人。希望新工厂的落成能够及时缓解PS 2一直缺货的现状。

PS版《机器人大战α》发售日确定

BANPRESTO公司在2000年3月29日公布了PS版《机器人大战α》的正式发售日。这款最新的系列作品在战斗部分提升了游戏画面的精细度，强化了游戏的动画部分，影片的数量更是前作的10倍以上；其机器人的合体画面、必杀技的动画等也有较高的水准。此款游戏的发售日经过了一再延迟之后，现在终于有了准确的发售日期：2000年5月25日。

GB版《合金装备》改名

KONAMI公司近日更换了美版GBC游戏《合金装备Ghost Babel》的名字，冠以大家非常熟悉的PS主机游戏的名字《合金装备Solid》，可能是要利用一下品牌效应吧。GBC版的《合金装备Solid》将于2000年4月26日在美国市场发售。

《生化危机0》第二角色的最新消息

目前已知在《生化危机0》中玩家将主要控制Bravo团队中的新手Rebecca Chambers，另外还将操控一名男性角色Billy Cohen。这名新角色是前美国海军海豹突击队成员，因为被冤枉杀害同伴而判刑，他在送往监狱的途中从运输车上逃走，并在途中认识了Rebecca。玩家可在游戏中任何时候切换这两个角色。值得注意的是虽然在《生化危机0》中没有道具箱，但是可在两个可操作角色间交换物品，并且在道具栏选项中多了一项“丢弃”，如果装备过量，就可在拾取的同时丢掉一些装备。

女英雄？用PS2作战？

Bungie软件公司为其开发的以PS 2为平台的新游戏《Oni》中的女英雄Konoko塑造了用PS 2和恶棍们作战的形象。看起来该公司希望能利用这一特殊方法来吸引大量的玩家，目前就这款游戏的开发情况来看，该公司完全有能力做到这一点。此款游戏现已预定在2000年的秋季发售。

三大软件厂商控告雅虎(Yahoo)

2000年3月28日，由美国任天堂公司、美国世嘉公司和美国商艺电等游戏工业厂商，针对世界知名的入口网站“Yahoo”贩卖非法和仿冒的电视游戏产品的诉讼案已经正式被提出。

三家软件厂商针对在Yahoo网站上开设的拍卖物品用的电子布告栏上，有人利用此渠道销售非法盗版软件一事，以违反著作权为理由向法院要求中止Yahoo网站上的一切拍卖活动。这些厂商将共同合作来寻求法院发出禁止令，希望以此减少盗版电视游戏软件和非法游戏设备的销售。同时这三家厂商还将向Yahoo索赔，要求赔偿其产品经由Yahoo的网上违法购买行为所造成的损失。这三家公司的律师声称，Yahoo直接经由销售这些产品得到利益，并指出“Yahoo知道在他的网站上有不法销售行为，并且绝对拥有足够的资源和技术来预防这类事件的发生。”Yahoo应该对此事件负责。

不过目前Yahoo的代表拒绝对这项行动发表评论，因为他们直到这则消息被发布之前都没有看到这份诉讼。现在我们只有静观其变。

IMAGINEER发表5款PS2新作品

日本软件厂商IMAGINEER在2000年3月24日宣布，将与英国的“RAGE GAMES Ltd.”公司、“ZEDTWO Ltd.”公司和美国的“The 3DO Company/NEW WORLD COMPUTING”公司等世界上少数具有高度技术力的海外软件开发厂商合作，再融合日本的企划方案开发全新的游戏。同时发表了5款PS 2新作品，名称种类如下：

《WILD WILD RACING》：Off-road RAC/2000年6月发售预定

《AQUAQUA》：益智游戏/2000年发售预定

《RALLT HARD》：Rally RPG/2000年冬发售预定

《Might-Magic》：幻想式RPG/2000年冬发售预定

《Typhoon》：空战模拟/2001年发售预定

KONAMI的CASTLEVANIA将转到PS 2上开发?!

日前有消息称，KONAMI已经正式宣布停止载发DC游戏《CASTLEVANIA RESURRECTION》。之前就已经有关于此消息的传闻，并且有各种各样的猜测，比如说是因为KONAMI对DC没有信心，游戏的开发方向有问题等，现在更有传闻说KONAMI将把此游戏移植到PS 2上，究竟是怎样的，我们只有静观其变了。

任天堂公司公布完整的游戏名单

《Perfect Dark》和《星际争霸64》没有推迟，仍在2000年6月12日发售。《Kirby 64》的发售日期推迟到2000年6月26日。Banjo-Tooie的发售日最终确定在2000年7月26日。皮卡丘 VRS(语音识别系统)被重新命名为《Hey You, Pikachu!》

GB掌机方面任天堂公司将《Perfect Dark》游戏发售日提前到2000年7月24日，同日彩色GB掌机首款即时战略游戏《Warlocked》也将推出。《大金刚家园2》的发售日被推迟到2000年8月28日。

以下是任天堂公司完整的游戏发布名单：

任天堂64主机平台

Excitebike 64：2000年5月1日

Perfect Dark：2000年5月22日

星际争霸 64：2000年6月12日

Kirby 64 水晶碎片：2000年6月26日

Banjo-Tooie：2000年7月24日

萨尔达传说 Majora Mask：2000年秋季

Hey You，比卡超！2000年圣诞

Conker Bad Fur Day：2000年圣诞

米老鼠赛车：2000年圣诞

永恒黑暗：发售日未定

Mini Racers：发售日未定

彩色GB掌机平台

口袋妖怪交换卡游戏：2000年4月10日

Wario Land 3：2000年5月30日

Crystalis：2000年6月26日

Perfect Dark：2000年7月24日

Warlocked：2000年7月24日

大金刚家园 2：2000年8月28日

口袋妖怪攻击：2000年夏季

萨尔达传说Triforce 系列(内含三款游戏)：2000年夏季、秋季、圣诞

Little Mermaid 2：2000年秋季

有关方面将免费帮助SONY来和X-BOX竞争？！

日前有消息称，开放源代码组织已决定向SONY提供免费服务，帮助SONY开发PS 3软件，以阻止微软在游戏机领域的发展。另外，Linus Torvalds和AMD的CEO桑德斯在东京玩具展上参加了开发商大会，会上许多在业界领先的开发商也对基于开放源代码软件的PS 3表示支持。

内置DC主机的电视机

在日本将推出一种内藏有DC主机的电视机“CX-1”，由富士电视台企划，青山PLANNING ARTS和另外一家公司共同开发而成。目前已预定在2000年5月由CSK Electronic公司发售，现已在日立Maxell网站“D-MAX”上开始限定5000台的销售预约。

这台“CX-1”规格为14′的显像管，附有可以具有可视电话功能的DC专用数码相机、键盘以及摇杆。数码相机的动态图像取样速度最快为每秒10张，可视电话则最大为每秒5张。此款机型并附有DC主机必备的数据机，另设有音乐MIDI端子，可接Keyboard等扩充音乐功能。此款机型还附有可以快速转换到游戏功能上的快速游戏按钮，操作起来非常方便。

Digicube2000年3月十大畅销游戏名单

Digicube在2000年4月4日公布了2000年3月的十大畅销游戏名单。

1.山脊赛车 5(NAMCO)
2.决战(Koei)
3.街霸 EX3(Arika/CAPCOM)
4.铁拳 TT(NAMCO)
5.死或生 2(Tecmo)
6.永恒之戒(From Software)
7.漫画英雄对卡普空 2:The new age of heros(CAPCOM)
8.Pachisuro Aruze Oukoku 2(Aruze)
9.漂泊的故事(SQUARE)
10.Gallop Racer 2000(Tecmo)

《口袋妖怪竞技场》销量突破百万

美国任天堂公司宣布其游戏《口袋妖怪竞技场》在投放市场不到一个月的时间内销量即突破一百万套。美国任天堂公司执行副总裁Peter Main表示：《口袋妖怪竞技场》在三周多的时间内销量即达到白金数字，这表明《口袋妖怪》更有人气度了。《口袋妖怪竞技场》在游戏操作方面有了很大的创新，使得这次玩者“口袋妖怪”可以看到他们辛勤训练的角色能在全彩色全3D的大屏幕上活动了。同时他还表示相信当《口袋妖怪交换卡》游戏在2000年4月10日上市后也会掀起新的热潮。

KONAMI推出能检测紫外线的掌上游戏机

2000年3月29日，KONAMI宣布将推出一系列兼具健康和美容功能的掌上型游戏机。第一款机型是能检测紫外线含量的“UV泰迪熊”。这款掌上游戏机内置紫外线感应装置，能检测出使用者周围的紫外线含量。显示屏幕中的泰迪熊会亲切地通知使用者当前的紫外线含量，如果超过危险标准就会给出提示。

使用者可针对自己想要改变的肤色，在这部小机器上设定“美白”和“健康的黑色”，根据设定游戏机就会依照紫外线的含量来判断使用者应受日晒的程度，并适当给以提示。除了感应紫外线功能外，这部掌上游戏机还内置了时钟和小游戏。

目前KONAMI已将推广对象定为年龄比较大的主妇，并预计到2000年年中为止的销量为30万部。

PS2生产量已达到140万台

2000年3月30日，SCEI社长久多良木健公布了目前PS2主机的产量和以后的生产计划。

PS 2主机的生产量已在3月底达到了140万部。SCEI还计划在2001年度，在日本出货400万部、北美300万部、欧洲300万部，全世界合计1000万部。

在3月份利用SCEI在网上的在线商店JP.PlayStation.com上网订购的PS 2主机数量为50万部，占了全部销量的36%。今后这个在线商店将得到日本电信大厂NTT DoCoMo的投资，以使可在SONY的PS 2连接使用手机i-Mode服务的用户提供股票市场交易服务，据此可以相信PS 2主机在网上的订购数量会有所增加。

另外，SECI计划在2001年面向PS 2主机发售网络适配器和硬盘设备并开始在线游戏服务。

足球游戏《胜利十一人》系列最新作最新消息

2000年东京春季游戏展，在KONAMI的展台展出了《WINNING ELEVEN》系列的最新作：《J联盟·WINNING ELEVEN2000》。这款新作的完成度非常之高，已可供玩家进行试玩。从试玩版上看画面与前作《WINNING ELEVEN4》相比没有太大变化，只是舞台将是日本J联赛。游戏的发售日初步确定在2000年6月22日，请《WINNING ELEVEN》的玩友关注本刊的后续报道。

世嘉将在2000年5月底开放梦幻游戏库服务

日本世嘉公司宣布将在2000年底正式开放“Dream Library(梦幻游戏库)”服务。届时玩者只要使用和日本DC主机同时发售的最新版本的“Dream Passport”，就可利用DC主机进入梦幻游戏库界面并可选择300多种可玩游戏。目前世嘉公司已获得了rem Software Engineering、Atlus、CAPCOM、Quest、Sun Soft、CSK研究院、T&E Soft，Hudson等软件厂商的许可，在2000年5-6月期间游戏库可提供50款下载游戏，并将从2000年7月开始每月增加15款游戏。下载这些游戏需付费150日元，下载两天后即可使用。下载的游戏将存放在DC主机的记忆体中，关机后会丢失，不过在两天内可免费再次下载这一游戏。另外还可将游戏进度储存在VMU设备中。世嘉公司将在四月宣布完整的软件阵容。

KONAMI向网络进军

日前，据Bloomberg Japan的有关报导称，KONAMI将建立一家名为KonamiStyle.com的子公司来开展同名站点的电子商店业务。KONAMI虽然将投资PlayStation.com，不过其基于要建立自己的站点和进一步开拓面向其他平台(包括任天堂和微软公司)的软件销售，而成立了这一家子公司。KONAMI还准备在2000年和日本电信TT DoCoMo合作以展开在线游戏业务。

《铁拳TT》和《死或生2》在日本上市后销售火爆

在这两款游戏发售当日的早上，已有几百人开始排队等待购买他们早已期盼很久的游戏大作。而日本“Official

PlayStation" 的编辑Mark MacDonald对此也感到惊讶：他表示还从未见过为买游戏而排这么长的队。

SQUARE将发售记忆卡数据收藏集

SQUARE日前宣布将在日本发售暂名为"All Square Memory Card Data Collection"（史克威尔记忆卡数据收藏集）的PS CD-ROM碟。该碟片将包含SQUARE公司以前发行的所有PS主机游戏的游戏存盘数据。总计有143个存盘文件，其中包括《FF8》中最终BOSS前的存盘点，《寄生前夜》游戏一开始便拥有所有武器、《圣剑传说》的所有特殊技、《时空之轮》的最高级武器、《前线任务3》的所有部件和物品的记忆卡数据等。

SQUARE公司目前尚未确定该收藏集的发售日期。

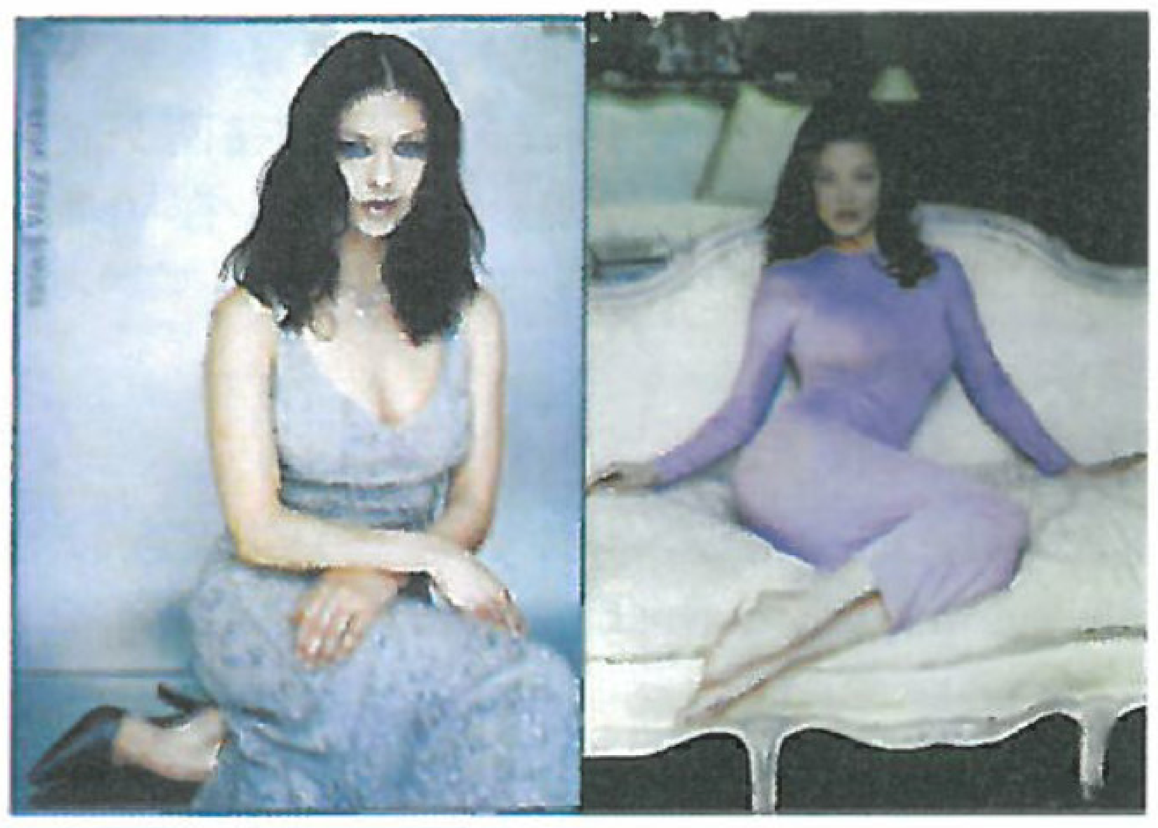
SQUARE高层人士变动

SQUARE日前宣布原本任职SQUARE副社长的铃木尚升任为SQUARE社长，原任社长武市智行则升任SQUARE会长（总裁），该人事变动将从2000年5月1日起生效。而微软日本分公司社长成毛真与评论家大前研一则担任SQUARE涉外董事一职。

继任社长一职的铃木尚将以发展SQUARE寄以厚望的网络服务机制"PlayOnline"为目标，全力发展网络游戏事业。

电影版《古墓丽影》劳拉的扮演者最终确定

《古墓丽影》中的劳拉是无数玩家心中的偶像，日前据有关消息称，Catherine Zeta-Jones将扮演以游戏《古墓丽影》为脚本的电影中的劳拉一角。



日经新闻针对PS2的问卷调查

在SONY PS2销售一个月以后，日本经济新闻社对PS2发售一个月的情况作了一次调查。以下是调查结果。（注：数字为得票数）

1.你是否已购买了PS2?
已买 2567
还没买 787
准备购买 1027

2.买PS2的主要目的?
玩游戏 540
看DVD影片 172
玩游戏与看DVD影片 1950

3.买PS2主要用来干什么?
玩游戏 1351
看DVD影片 400
各占一半 847

4.每个星期使用几次PS2?
每周一次以下 400
每周1-3次 1302
每周4-6次 482
每天都玩 405

5.对PS2的满意程度?
PS2比想像中的好很多 352
PS2比想像中的好 1339
PS2和想像中的差不多 477
PS2比想像中的差 114
PS2比想像中的差很多 89

6.购买了PS2后，是否又购买了DVD影片或是租借了DVD影片?（复选）
购买1张DVD 675
购买2张DVD 334
购买3张DVD 203
购买4张DVD 71
购买5张DVD 79
购买6-10张DVD 78
购买11张以上DVD 28
租借1张DVD 268
租借2张DVD 218
租借3张DVD 142
租借4张DVD 45
租借5张DVD 87
租借6-10张DVD 67
租借11张以上DVD 10
都没有 601

问卷时间为2000年3月29日-2000年4月1日

有效问卷数量为4381个，调查对象男性为3996人，女性为185人；未婚者2014人，已婚没有小孩者548人，已婚有小孩者为1605人；有工作者3310人，其中公务员176人，自由职业者211人，学生249人，家庭主妇23人，其他187人；20岁以下111人，20-30岁1285人，30-40岁1634人，40-50岁861人，50-60岁202人，60岁以上57人。

综述：90%的人对PS2的硬体功能感到满意，对PS2的不满主要集中在PS2的DVD功能上（包括DVD播放画质欠佳、操作不便、没有遥控器等）。

中国首次PS游戏全球新闻发布会近日在上海召开!!

上海育碧电脑软件有限公司（UbiSoft）最近在PS上移植了动作冒险游戏《雷曼2》。这是首次完全在国内制作的游戏移植。此款游戏在不久后将向全球发行，为此，育碧公司于近日在上海香格里拉大酒店召开了新闻发布会。

到场的有来自欧洲和美国的40多名资深记者，和十几位中国记者。发布会上，育碧公司制作部总经理和中国市场部总经理分别对《雷曼2》在中国的销售情况做了展望，并回答了所有记者的提问。

另据称，育碧已经开始筹划第一款PS2游戏。并且育碧

可能还会加入微软 X-BOX 的软件开发行列。

《FF8》主题曲得奖

在 2000 年 3 月 15 日举办的第 14 届日本音乐 GOLD DISC 大奖中，由王菲演唱的《FF8》主题曲《Eyes On Me》获得了年度最佳外文歌曲大奖。这次得奖的《Eyes On Me》是《FF》系列游戏作曲者植松伸夫的作品，销量达到 40 万张，这是历届第一次由游戏音乐得到这个奖项。

超越 PS 机能的赛车作品

德国游戏公司正在开发的《MERCEDES BENZ TRUCK RACING》货车赛车游戏将有可能成为“最强的 PS 赛车游戏”。大家可以从图片中看到，这款作品的画面质素极高，不论背景的表现还是车身的光源变化都异常出色，光看画面会很容易让人误以为是一款 DC 或是 PS 2 游戏，虽然目前有关游戏的其他情况尚不清楚，不过这款暂定将在 2000 年 8 月推出的游戏的确让人期待。(这款游戏实在令人难以相信是 PS 上的作品)

挑战“X-BOX”的另一家用主机出现?

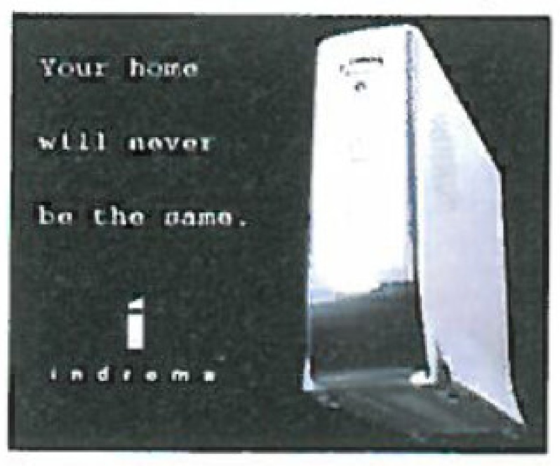
继微软正式公开 X-BOX 开发计划后，日前美国电脑公司 Indrema 也公开会推出一款名为“Indrema L600E”的家用主机，暂定在 2000 年推出。而这部以 Linux 为操作系统的主机也很有竞争力。L600E 具有 600MHz 运行速度的 CPU、64MB 记忆体、高达 50GB 容量的硬盘等，并具有上网、数码音效输出、播放 MP3、高级立体处理效果等功能，这款主机还带有“无线键盘”。目前，厂方尚未公开更多有关 L600E 的消息，例如主机的基本能力、CPU 图形处理晶片型号、上网功能细节、主机售价、示范画面、游戏开发商名单等，因此 L600E 的机能能否超越 PS 2、DC、X-BOX 还不能轻易下结论。

以下是厂方公开的主机规格

中央处理器：MHz CPU600(型号尚未确定)

记忆体：6MB Fast Memory

硬件：2/8/30/50 GB(可选择) Hard Drive



网络：100 Mbps Internet

视频输出：S-Video、Component HD、SVGA

音频输出：Digital Audio，3D 类比音频可转成光纤输出

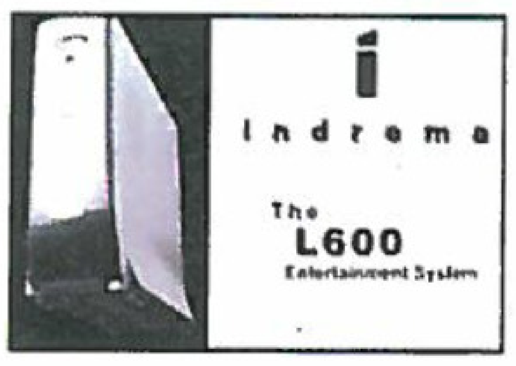
USB 输出：4 USB Universal Ports

控制器：红外线遥控器

配件：无线 Keyboard、Mouse

支持：“DV Linux” Mesa 3D、DRI、Open Stream

加速器：Massive 3D HW 及 MPE



G2 Dual Stream HW Aceleration

HDTV：HDTV 输出，并支持 480p 、720p、1080i

对应格式：MP3/VOB 音乐格式具播放功能

上网平台：Mozilla 浏览器与电子邮件收发

操作系统：Linux、Integrated Personal TV System

附属游戏：Quake 3 Arena/Unreal Tournament

PS2 键盘将在 2001 年推出

索尼计算机娱乐公司日前宣布将在 2001 年面向 PS2 主机平台推出 PS 2 用键盘。原因是：当明年索尼公司的 PS2 网络计划开始后，用户会将非常需要键盘设备来从事必要的工作。现在已知这款 PS 2 键盘将通过主机上的 USB 来与主机连接。

Acclaim 公司大力支持 PS2

Acclaim 公司日前宣称将大力支持 PS 2，其娱乐公司 CEO Greg Fischbach 表示：其很高兴能与 SCEI 合作开发可完全利用新一代主机强大机能的游戏作品，并将通过开发高质量的游戏来为 PS 2 提供强有力的支持。目有已知的游戏有《All-Star Baseball 2002(全明星棒球 2002)》和另两款赛车游戏。其他有可能登陆 PS 2 的游戏还有动作射击游戏《Furballs》、《Trickstyle 2》、《Shadowman(影子侠)》、《Quarterback Club 2001》等。

小岛秀夫想在 PS2 上做互动式电影?

日前 KONAMI 著名的游戏制作人小岛秀夫表示他希望制作一款带有 DVD 功能的 PS 2 游戏，他希望能在游戏中插入真实的影像。这个想法与 ENIX 的 PS 2 游戏《OStory》是不谋而合的。

PS2 的《Armed Core 2》可用 i-Link 对战

在 PS 上得到极高评价的《Armed Core》，现在推出最新作《Armed Core 2》。从已公布的画面来看，此游戏还相当不错，而且还确定了此游戏可用 i-Link 连线来进行对战。另外，在 PS 上推出的前作，也可使用专用的通讯线缆来进行对战，不过在进行对战时需要两台电、PS 2 主机和专用的 i-Link 线缆。此游戏将在 2000 年夏天发售。

第四届 CESA 大赏结果揭晓

2000 年 3 月 30 日，第四届日本 CESA 大赏结果揭晓，详情请见本刊专集。以下是颁奖现场的有关图片。

第四届 CESA 大赏结果揭晓！！！

第四届日本游戏大赏（CESA在大赏）终于在东京游戏展开幕之前公布了得奖作品的名单，你心目中的“THE BEST GAME”有没有得奖呢？

首先是入围优秀赏作品的名单

女神侧身像

ENIX/PS/2CD/
VALKYRLE PROFILE/RPG/
原创／对应振动／12-22-99

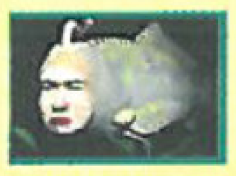
GT赛车2

SCEI/PS/2CD/
GRAN TURISMO2/RAC/2P/
系列第二作／对应振动手柄／11-25-99

超时空之轮

SQUARE/PS/2CD/
CHRONO CROSS/RPG/
系列第二作／对应振动手柄／11-18-99

人鱼～禁断的宠物



SEGA&VIVARIUM/DC/
シーマン～禁断のペット～／
ETC/语音识别系统／原创／7-29-99

莎木 一章·横须贺

SEGA/DC/4GD/
SHEMUE/FREE/原创／
对应DC一切周边／12-29-99

太空频道5

SEGA/DC/
SPACE CHANNEL 5/
MUG/原创／12-16-99

灵魂能力

NAMCO/DC/
SOUL CALIBUR/3DFTG/
对应振动／街机移植系列第二作／8-5-99

达比赛马99

ASC Ⅱ/PS/
ダービースタリオン99/
SLG/9-30-1999

劲舞革命·二度混合

KONAMI/PS/
DDR 2nd REMIX/MUG/4-10-99

心跳回忆2

KONAMI/PS/5CD/
TOKIMEKI MEMORIAL2/SLG/
PDA/系列第2作／11-25-99

在哪里都在一起

SCE/PS/どこでもいっしょ/ETC/PDA

特鲁内克大冒险2·不思议的迷宫

CHUN SOFT/PS/
ドラゴンクエスト－
キャラクタ ズトルネコの大冒 2～不思议のダンジョン～/RPG/9-15-1999

大金刚64

NINTENDO&RARE/
N64/卡带/DONGKONG64/
ACT/系列第四作／12-10-99

任天堂全明星大乱斗

NINTENDO/N64/卡带／
ニンテンドウオールスター!
大乱斗スマッシュブラザーズ／
原创／1-21-99

生化危机3·最终脱逃

CAPCOM/PS/
BIO HAZARD3·LAST ESCAPE/
AVG/系列第三作／对应振动／9-22-99

最终幻想Ⅷ

SQAURE/PS/4CD/
FINAL FANTASYⅧ/
RPG/系列第八作／
对应振动、PDA/2-11-99

口袋妖怪金·银

NINTENDO/GB/
MONSTER POCKET GOLDEN·SILVER/RPG/11-25-99

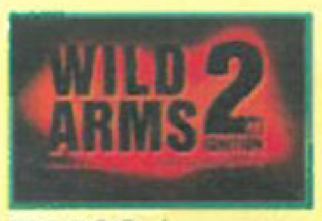
马里奥PARTY2

NINTENDO/N64/
卡带/MARIO PARTY2/4P/12-17-99

桃太郎电铁V

HUDSON/PS/
桃太郎电铁V／
SLG/系列第五作／12-16-99

荒野武器·战火二度点燃



SCE/
PS/2CD/
WILD ARMS2·2nd IGNITION/
系列第二作／9-2-99

看来就算是同在亚洲的日本，对于游戏的看法仍然存在着文化上的差异。例如“达比赛马99”、“桃太郎电铁”等游戏在我国就根本……而“人鱼”、“在哪里都在一起”等游戏被列入围名单则完全是因为游戏那非凡的创意。不过这些创意由于语言的障碍而无法在我国大红大紫甚至根本不为人所知晓，其他一些入围的游戏则可被称作“无国界的好游戏”，就算是语言也无法阻挡其魅力。

接下来就是大赏结果了

大 赏

在哪里都在一起 PS SCE

居然是这个！？这个整日眯着眼的小猫竟然有如此的魅力？继“赛尔达64”之后CESA的大赏再次给了一个国内玩家很少玩到的游戏，WHY？

优秀赏

在哪里都在一起 PS SCE

口袋妖怪金·银 GB NINTENDO

1999年销量冠军，不用多说什么了。皮卡秋的热度仍在升温，每一作的固定购买群也在增多。

最终幻想VIII PS SQUARE

发售第一周便售出200万份的成绩不是每个“大作”都能做到的。此次走向成人化的FF8放弃了Q版人物的惯例，很明显SQUARE这样做是为了迎合欧美玩家，毕竟，FF8已成为了全世界的游戏。

人鱼 － 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM

据说这个游戏很好，创意很好，画面很好，日语速成也很好……残念！

DDR 2nd REMIX PS KONAMI

国内只要规模稍大的机厅DDR绝对少不了，看看现在XXX影碟机的卖点就明白“音乐是不分国界”这句话了。

设计赏

在哪里都在一起 PS SCE

获得设计赏提名的游戏

GUNPEY WS BANDAI
人鱼 － 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM
太空频道5 DC SEGA
DDR PS KONAMI

程序赏

灵魂能力 DC NAMCO

编辑部里上机率最高的便是它了，炫、爽、靓！

获得程序赏提名的游戏

GT赛车2 PS SCE
人鱼 － 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM
莎木 一章·横须贺 DC SEGA
电脑战机·神剧七巧板 SEGA/DC/

VIRTUA ON·ORATORIO TANGRAM/3DSTG/支持连线对战/12-16-1999

画面赏

圣剑传说·Legend of Mana SQUARE/PS/LEGEND OF MANA/ARPG/对应振动/系列第四作/7-15-1999

SQUARE在SFC时代的三大招牌中最晚在PS上登场的作品，采用手绘的背景来表现

整个世界给人一种柔和、温暖的感觉，这也是获得画面大赏的原因。

获得画面赏提名的游戏

GT赛车2 PS SCE

超时空之轮 PS SQUARE

莎木 一章·横须贺 DC SEGA

最终幻想VIII PS SQUARE

CG片段赏

最终幻想VIII PS SQUARE

相信很多人在看了完了用V8拍摄的ENDING之后感动之外更多的是惊叹。“ENDING CG水准最高”已成为了大家的共识，热切期待FF·THE MOVIE!

获得CG赏提名的游戏

超时空之轮 PS SQUARE

灵魂能力 DC NAMCO

寄生前夜2 PS SQUARE

龙骑士传说 PS SCE

角色赏

井上トロ（在哪里都在一起） PS SCE …………

获得角色赏提名的游戏

捉猴啦! SCE/PS/SARU! GET YOU! /3DACT/仅对应振动手柄/1P/6-10-1999

人鱼 - 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM

太空频道5 DC SEGA

口袋妖怪金·银 GB NINTENDO

音乐赏

DDR 2nd REMIX PS KONAMI

可以证明一件事：既使没有PS将DDR放人CD里也是很不错的。

获得音乐赏提名的游戏

拉米乐队 PS SCE

超时空之轮 PS SQUARE

太空频道5 DC SEGA

最终幻想VIII PS SQUARE

剧本赏

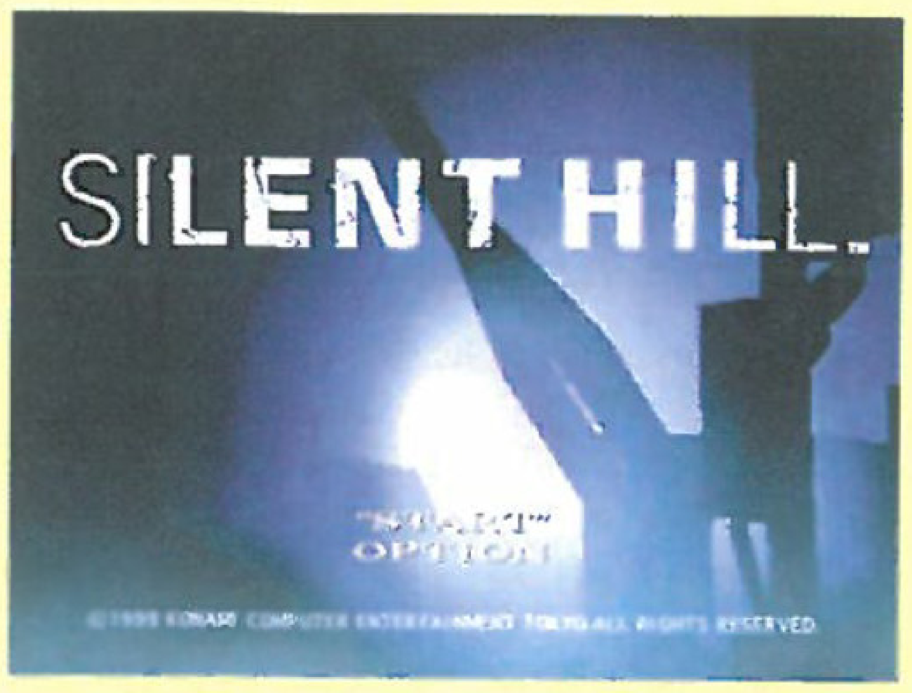
女神侧身像 PS ENIX

据传制作监督山岸功典先生在游戏完成之后手机关掉消失了好一段时间……

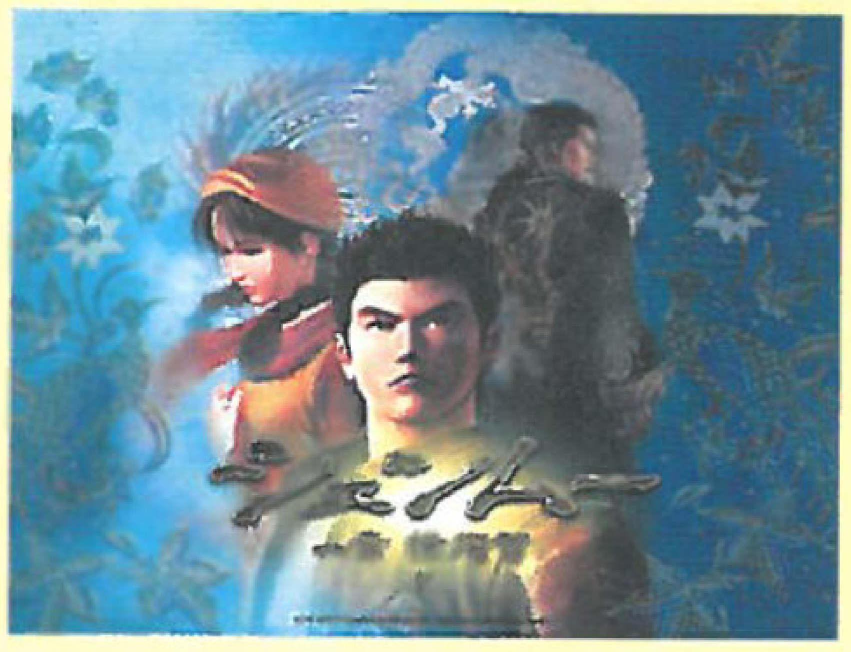
获得剧本赏提名的游戏

超时空之轮 PS SQUARE

寂静岭 KONAMI/PS/SILENT HILL/AVG/对应振动手柄/3-4-1999



莎木 一章·横须贺 DC SEGA



最终幻想VIII PS SQUARE

最佳创意赏

人鱼 - 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM

去哪里找语音控制器和“五分钟日语通”？没有。

创意赏

人鱼 - 禁断之宠物 DC SEGA/VIVARIUM

在哪里都在一起 PS SCEI

DDR 2nd ReMIX PS KONAMI

在使用非手柄或摇杆玩的游戏中，它是最棒的。

海外游戏赏

帝国时代2 PC MICROSOFT

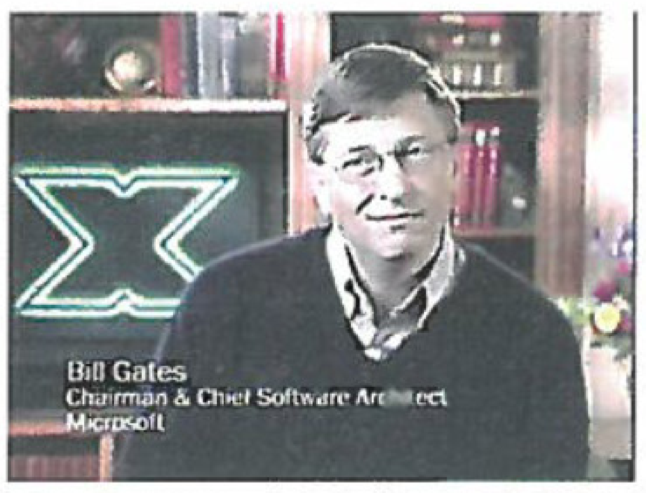
最佳游戏人

伊集院光（日刊《FAMI通信》的编辑）

中岛礼香（日刊《FAMI通信》的编辑）

深入探讨 X-Box

新的世纪，注定着各种新的变革，游戏业界也不例外，新主机之间的竞争正在愈演愈烈，恰如一场没有硝烟的战争，只要你是玩者便不能置身度外。正在广大玩者为新主机PS 2兴奋不已时，Microsoft 的最新主机系统 X–BOX 又已闪亮登场！虽然距离 X–BOX 的推出还有一段时间，可是它和 PS 2 之间的“战斗”已经悄悄展开了，大家都在自觉不自觉地把他们放在一起进行比较。这时，已经推出有一段时间的 DC 主机好像已经站在一边，在静静地观望着事态的发展，不知这一场争斗的最终结果会是怎样的呢？



虽然像微软这样的公司对于家用游戏机的想法比较难以在最初得到彻底的了解，但这个软件巨人在等待了 15 年之后才踏入巨大的游戏机市场的做法本身就非同寻常。

X–BOX 的出现究竟意味着什么呢？它会对 TV GAME 造成什么样的影响？对于 PC Game 又会怎样呢？X–Box 会和 PC 有什么联系吗？是否以后会出现 PC GAME 与 TV GAME 大一统的局面呢？在 1GHz 的时代，X–Box 真的会像现在公布的那样，只装备一个 600MHz 的 Pentium III CPU 吗？……问题和各种猜测很多，下面让我们试着做一做推测，来和大家做一探讨。

是游戏主机还是另一类型的个人电脑？

关于这一点，目前可以肯定的是：X–BOX 是一种游戏主机系统，更确切地说，它是一种带有硬盘的游戏机，不是另一类型的个人电脑！X–BOX 带有固定的大容量存储装置，硬盘可以用于游戏数据缓存以加快游戏的读取速度，同时亦可用于存储游戏演示。不过这个硬盘不能由最终用户直接操作，而是由一个内置的游戏管理软件来进行管理。当游戏碟放入时，这个管理软件将自动进行游戏安装，而当碟被取出，换别的游戏软件时，管理软件将把刚才安装的游戏进行删除或者压缩。微软经过审慎的计划作出了让 X–BOX 成为一种游戏主机这样的一个决定，他最后想做的就是与所有的硬件合作伙伴进行竞争，比如 Dell，Gateway，Compaq 等。

我们在 PC 机上所使用的一些软件在 X–BOX 上将无法运行，其内置的简化的 Windows2000 内核不带有标准的 Windows 应用程序所需的操作系统。而且，据微软所说，X–BOX 不会有内置的浏览器和附带键盘，这些将像世嘉的 DC 一样，只作为可选的周边设备。而 X–BOX 的游戏也是无法在 PC 上运行的。

X–BOX 主机的体系结构与 PC 不同。它将使用统一的内存体系，也就是说其图形处理器和 CPU 共享内存空间。这与 SGI 的图形工作站类似。另外，X–BOX 的音频部分也要共享一部分内存。(X–BOX 使用了 I3DL2 兼容的音频标准，该标准定义了以 DirectSound3D 和 EAX 为基础的交互音频方法。)

X–BOX 的商业运作模式

X–BOX 将采用传统的游戏主机运作的商业模式。X–BOX 的游戏开发者每开发一个游戏，必须支付一定的许可费用，这种做法具有很大的商业价值。为了提高产品的竞争力，X–BOX 的售价将在 300 美元左右或者更低。在这个价位上产品的利润无疑会很少，因此游戏的版权收入将成为游戏机开发商的主要收入来源。低价位意味着 X–BOX 的市场潜力会很大，可能会有较高销量。与 PC 不同，它需要运行的只是游戏，游戏开发商也只需要相互竞争。

X–BOX 作为游戏主机系统，也具有一些优势：开发者具稳定的、无变化的封闭性平台。这是非常重要的，PC 的硬件配置有太多的变化，已无法切实保证兼容性。而 X–BOX 这样的封闭平台可以让开发者更充分地发挥系统的性能。X–BOX 将至少在 3–5 年内是一个封闭的平台。到 2002 年春，PC 平台上的 CPU 和图形处理能力都将远远超越 X–BOX。所以情形将和今天一样，我们在家庭办公环境中使用 PC，在客厅或起居室等类似的环境中使用游戏主机。PC 制造商将无须担心与 X–BOX 竞争，该担心的则是 Sony、任天堂和世嘉。

X–BOX 游戏的开发平台仍将是 PC

说了这么多，其实当你再仔细地审视 X–BOX 时，你会发现 X–BOX 游戏的开发平台仍将是 PC。熟悉 PC 平台的游戏开发者可能会对此感到方便，会有很多的开发工具可供选择，这样一来开发游戏时的调试和测试将会比较容易。易于开发可以帮助 X–BOX 成功，虽然能否成功是无法预测的。现在据有关的消息称，北美和欧洲的很多游戏开发厂商都非常希望为 X–BOX 开发游戏。而长期以来，日本的游戏主机制造商都更偏向于日本本土的游戏开发商。一家美国的游戏公司最近终于得到了PS2开发系统，可是日本的开发者在数月前已经得到了这些开发系统。

接着让我们来看看一些有关的信息：nVidia 将不仅仅为 X–BOX 提供图形系统，还将参与设计 X–BOX 的芯片集。据称微软将为 nVidia 在 X–BOX 方面的开发工作预先支付 2 亿美元。(这应该不是一个小数目了。)

现在还不清楚 X–BOX 的 CPU 将是 Pentium III、Coppermine 还是别的什么。不过据目前的有关信息来看，其 CPU 很可能是一种低价的 Intel CPU(比如支持 SSE 的 Celeron)或者某种更先进的芯片(Willamette)。从现在到X–BOX发售还有很长的一段时间呢！在这段时间内究竟会发生什么变化，有谁能够预测呢？

因为X–BOX将带有10/100以太网端口，所以它将可以以某种高速方式连接 Internet。同样它还具有某种形式的扩展端口。到了 2001 年秋天，只有大约10%到15%的美国家庭能享受高速 Internet 连接，因此像 modem 之类的东西仍然是需要的。但是 X–BOX 将如何连接到 Internet 上呢？谁会是 ISP 呢？也许 ISP 将会是微软，通过 MSN 或者 WebTV 提供服务。至于 X–BOX 发售的时候将没有浏览器这一问题，目前还不太确定其细节，究竟是要在以后通过某种方式以具备一种通用的 Internet 浏览器，还是利用某些游戏自带的内置式服务器浏览器，目前还不好说。

说到这里，我们要说一说有关游戏移植的问题了，原来也有很多游戏可以移植到游戏主机平台上，比如动作游戏，格斗游戏和体育游戏都很适合移植到游戏主机平台上。可是即时战略游戏却从未在游戏主机平台上移植成功过。因为几乎所有的战略游戏都被设计为用键盘+鼠标进行操控。从这一点来看，是不是说以后的 X–BOX 将必备专用的键盘和鼠标呢？

X–BOX 的游戏分辨率受到了电视分辨率的制约。虽然 X–BOX 将支持垂直分辨率达 720 像素的 HDTV。但是如果你习惯在 1280x1024 或 1600x1200 分辨率下玩游戏，X–BOX 就不适合你。另外，随着 HDTV 的普及，X–BOX 游戏将开始采用 16:9 的宽屏模式(HDTV 的分辨率为 1280x720，是 16:9 的)。那么这样一来，当 X–BOX 具备网络功能时，就可能不是一个很好的局域网游戏平台。

从目前已公布的主机规格和指标来看，X–BOX 将是一种具有极强大的图形处理能力的游戏主机。就已公布的演示来看，X–BOX 可以支持很出色的游戏软件。即使在实时处理的游戏演示中(非预渲染动画)，图象也很好。但是它离问世还有一年多的时间，硬件标准还可能改变。而且需要注意的是，现在只有很少的厂商决定为这个游戏平台开发游戏。

有关 X–BOX 的一些细节

如果看到这里大家还觉得对 X–BOX 介绍得不够详细的话，那么下面我们再给大家提供一些有关细节，同时也对上面提过的有关内容做一总结。

1、X–BOX 的中央处理器(CPU)采用英特尔(Intel)的 PentiumIII 特制版，X–BOX 的 PentiumIII 将不同于电脑上的 Slot–1 架构，而将采用更精简、体积更小的设计，并针对 SIMD 指令集做出强化。

2、X–BOX 将采用 Intel 的芯片组做内部单元协调整合工作。内存管理部分设置则偏向 Nvidia X–Chip，CPU 与图形芯片的配置也类似电脑的结构。此外主存及显存采用 UMA 架构设计，而关于 USB 连接口、音效处理器、DVD–ROM 等都会有专门的特制芯片负责管理。

3、X–BOX 将具备 NTSC、VGA 输出能力，能够外接一般电视或是具备 RGB 端子的显示器，此外还能对应高画质电视(HDTV)。

4、X–BOX 的一般扩充设备连接口将具备 4 组游戏手柄连接口、USB、PCMCIA，一个定制的 A/V–out 接口可以将视频输出到标准的电视机、CRT 显示器、LCD 平板显示器和最高分辨率可以达到 1920 × 1080 的高清晰度电视。此外目前微软也在评估是否追加 IEEE1394 连接口。

5、X–BOX 所用的是特制版的 Windows2000，除了非常稳定外，因为 X–BOX 的结构比较简单，不需要考虑一般电脑复杂的相容

性及多任务处理，所以在容量方面不会有太大的需求，不会占太多内存。而且Windows2000的稳定性及功能将不会有任何改变。DirectX8是微软最新版本的API，将具备高稳定、高效能的优点，X-BOX将因为有Windows2000特制版及DirectX8的相互搭配，能创造更优越、稳定、廉价、开放、简单易用的游戏开发环境。至于预计在2001年8月推出的DirectX9将如何对应X-BOX将不成问题，因为X-BOX也具备硬件升级的规划 。

6、因为微软公司对日本市场很重视，故此X-BOX将极可能在2001年秋天美、日同时发售，而且X-BOX将是一款世界共通规格的具有全新系统的新型游戏主机。

7、X-BOX所采用的NV25将会有四象素的渲染管道，内部的时钟将运行在300Mhz，而象素的填充率可以达到4.8GP/S。 NV25支持许多渲染和电影效果，因此可以将3D的场景做得像照片一样真实(Nvidia计划在NV15中加入一些特殊效果，这种芯片将在今年春天发售)。现在已经支持的特征中有8:1的材质压缩、运动柔化、软件阴影和反射、以及全屏抗锯齿等等。随着这种游戏机发售之日的临近，可能会有更多的效果被披露出来。

8、微软已经选择了在X-BOX中装备I3DL2声音芯片，这种芯片支持64个音频通道、3D音频和MIDI数字逻辑模拟器。另外X-BOX对于支持AC3的游戏提供完全的杜比数字AC3支持，但这并不是意味着X-BOX对DVD回放也支持音频AC3解码。

9、X-BOX的DVD驱动器将完全有能力播放DVD影片。暂时还不清楚X-BOX是否会有支持DVD影片的AC3音频解码器。预计这种游戏机会对各个分区进行加密处理。

X-BOX 正式的硬件规格

以上我们已经对X-BOX做了很多分析和猜测，下面该给大家提供X-BOX正式的硬件规格了：

处理器：Intel Pentium III，速度未透露

图形系统：nVidia NV15 CPU

操作系统：Windows 2000 内核+DirectX 8

内存：200MHz DDR 内存，系统内存及图形内存统一体系

声音：64复音I3DL2处理器 移动存储介质：4速DVD ，支持DVD电影回放

固定存储器：8GB硬盘

接口：4个游戏端口，一个扩展口

网络：10/100MB 以太网

A/V接口：可选的VGA接口，平板显示器，电视以及高分辨率电视接口

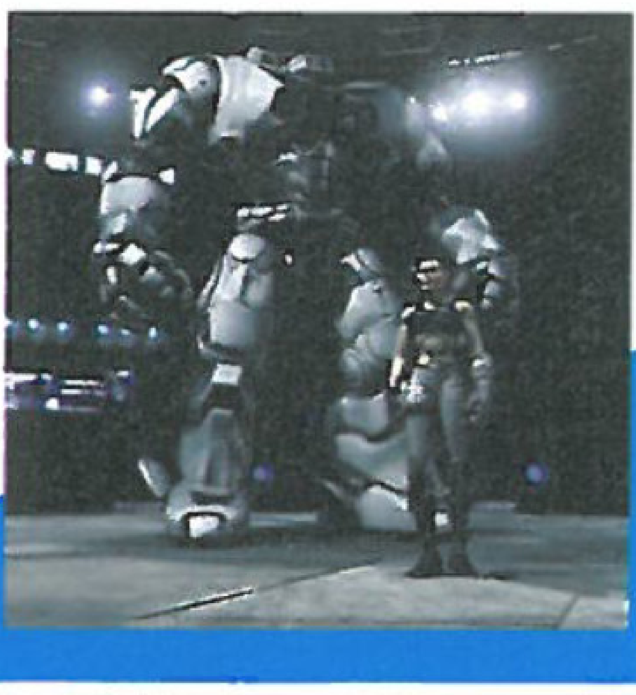
微软为了延长X-BOX的使用周期，选择了nVidia NV15作为其图形处理器，这种图形处理器是现在的GeForce 256的下两代产品。按照比尔盖茨的说法，X-BOX使用的NV15将运行在300MHz，每秒钟可以产生3亿三角形(1亿5000万带贴图的多边形)。

X-BOX 与 PlayStation 2 性能比较

	X-BOX	PlayStation 2
CPU	600 MHz Intel	300 MHz
显卡	300 MHz custom-designed X-Chip, developed by Microsoft and nVidia	150 MHz Sony GS
内存	64 MB	38 MB
记忆体频宽	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec
多边形演算	300 M/sec	66 M/sec
媒介	4x DVD, 8 GB hard disk, 8 MB memory card	2x DVD, 8 MB memory card
Broadband Enabled	是的	将来更新
DVD 影片回放	内建	需记忆卡支持

从上表可以看出，X-BOX在性能上是大大强于现在SCEI公司的新主机PS2的。按理说，他们完全是两个不同级别上的对手，完全没法比。但问题是，PS2是已经发售了的，可以买到的。而微软的X-BOX还是镜中花，水中月。对于它的种种超群机能，我们还只能凭空想象。以后的结果现在还真的不好说。

现在X-BOX有什么游戏开发计划？



美国发行商官方公布了为数不多的几个游戏。现在正在开发过程中的游戏有《Tony Hawk's Pro Skater 2》、《Ready 2 Rumble 2》等。开发商和发行商的名单包括Electronic Arts、Konami、Eidos、Namco、Acclaim、Infogrames、Activision、Capcom、Take-2 Interactive、Ubi Soft、THQ、Sierra Studios、Lionhead Studios、Midway、Hasbro Interactive、Universal Interactive Studios、Rockstar Games、Fox Interactive、Koei、Titus、Hudson Soft、以及Bungie。

X-BOX 将由哪家公司生产？

最初的传言是Dell或Gateway将制造X-BOX，然而就在X-BOX官方声明之前，谣传又将制造商的目标指向了世嘉。虽然现在这两家公司闹了一点“小矛盾”，但由这家日本视频游戏制造商生产X-BOX的可能性仍然是存在的。

日本厂商评述 X-BOX

2000年3月10日，在微软新主机X-BOX公布后，除了它那强大的硬件功能外，微软背后雄厚的财力及影响力，以及X-BOX对PS2所抱有的强烈敌意都成为游戏界耐人寻味的话题。以下为日本游戏杂志Fami通访问日本游戏厂商，由日本游戏厂商的观点看X-BOX：

1、是否加入X-BOX

现在考虑中 52%

现在还不予考虑 39%

参加预定 9%

2、预测X-BOX的售价？

25000日元以下 5%

25000-30000日元 24%

30000-35000日元 27%

35000-40000日元 30%

40000日元以上 14%

3、预测X-BOX在日本第一年的销量

10万台以下 3%

10万-30万台 31%

30万-50万台 31%

50万-80万台 14%

80万台以上 20%

4、预测三年后日本各主机普及率

SONY PS2 85%

任天堂 海豚 8%

SEGA DC 4%

微软 X-BOX 2%

其他 1%

5、X-BOX吸引人的地方在哪里？

内建8GB硬盘 43%

强大的图形处理功能 29%

内建100Mbps以太网卡 27%

CPU 19%

USB连接槽 14%

大容量64MB记忆体 9%

DVD影片播放功能 8%

音效处理功能 3%

复合式AV影音端子 1%

其他 3%

6、X-BOX的优势

与高性能电脑同等级的配备；内建大容量8GB硬盘；强大的3D运算能力；比PS2更简易的软件开发环境；微软的强劲支持。

7、X-BOX的劣势

美国人做的游戏不一定合东方人口味；X-BOX与电脑太过类似；X-BOX欠缺明确定位；这样的配备到2001年可能落伍了；没有特殊的特色；在X-BOX上开发游戏成本可能会增加。

8、对X-BOX的期望

希望能维持低价／高效能的定位；希望能达成廉价网络游戏的目标；希望能有键盘、打印机等丰富周边；希望有完整、廉价的游戏开发环境；希望能发挥网络聊天、沟通机能；希望能强化与电脑游戏的互换性。

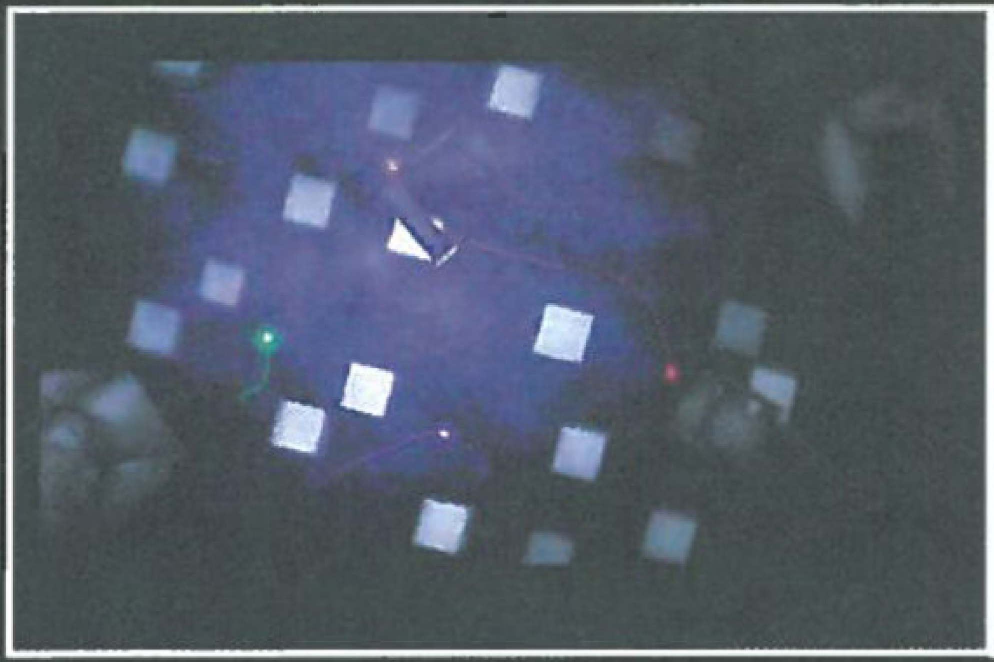
大规模的 X-BOX 伙伴会议

Microsoft(微软)虽然没有在东京电玩展中向参观者展示新主机X-BOX的相关画面或是资讯，却在东京电玩展会场的隔壁饭店里举行了大规模的X-BOX伙伴会议(X-BOX partner meeting)。

这个会议的大多数参加者都来自日本各大零售系统。会议的主要目的是为X-BOX在日本的销售渠道铺路。微软日本分公司总裁和Nvidia的首席执行长(CEO)都曾到场并发表演说。不过微软并未在会议上发表有关X-BOX的新消息。

Bill Gates 和 Infogrames CEO Bruno Bonnel

PS2 实用报告



开机画面主题：UNIVERSE

启动PS2后首先会听到一阵"仿佛是很遥远的声音"，接着出现的便是以宇宙为背景的PS2 OPENING画面。只是在深遂的的空间里漂浮的不是星球（更不会是土星）而是大大小小的立方体。据SCE自己解释，使用广阔无垠的宇宙作为PS2的OPENING是代表了PS2本身有着如同宇宙一样无穷的可能性。另外每次开机时的画面都不完全相同，这也是PS2带来的震撼之一。

操作设定：POLYGON

如果开机后不放入任何碟片，便会出现"浏览器"（BROWSER）及"系统设定"（SYSTEM CONFIGURATION）两个选项，"浏览器"的作用是对于记忆卡进行管理、手动播放CD、DVD或从这里进入游戏。浏览器的外观是由多边形组成，感觉前卫。在对识别CD、DVD或是PS、PS2碟方面做的很有趣，DVD是金色、PS是黑色、PS2是深蓝色，简单明了。记忆卡的管理画面也是采用了CG（电脑动画），每个游戏的图标都由多边形构成，例如RR5的图标是一辆红色的玩具车；而"决战"是一个红色的武士头盔；"烟花"则是一个彩色的箭靶。记忆卡本身附带的DVD播放程序占去了634K的容量，对于拥有8MB大容量的新型记忆卡来说算不了什么。（记忆卡可有1024X8=8192KB可供使用）由于采用了新的数据传输方式，读入和写出的速度也是相当快的。将PS的记忆卡插入进行测试，其读取速度也比在PS上要快。"系统设定"的作用是设定PS2的画面表现方式、声音输出模式、语种设定及时钟的调整。PS因为没有时钟机能而使得不少游戏无法体现精髓，（例如养成类和与POCKET STATION的互动）PS2的推出相信会解决这个问题。在设定时钟的画面背景是由多边形描绘的12块水晶组成的时钟，无时无刻不在炫耀其机能。语种也有日语及英语两种，日本以外的玩家如果能拿到机器就不会因为语言障碍而不得操作要领。PS2的影音输出方式做的非常的"专业"（到底是SONY的家电），16：9、色差输出、5.1ch音效输出；配合相当的器材，加上SONY推出的专用的CABLE，那才算是完全享受到PS2带来的新世纪娱乐。

本体设定：UPGRADE

这个选项的作用是查看PS2所有驱动程序的版本号，包括PS2本体、浏览器、CD PLAYER、DVD PLAYER 、PLAYSTATION DRIVER几项。现在出厂的PS2为SCPH-10000型，而其它的驱动程序的版本都是1.00，这表明了PS2会像PS那样继续往下出20000型、30000型；驱动程序的版本也会在以后升级。在"PLAYSTATION DRIVER"这个选项中还包括了"读碟速度"（DISC SPEED）及材质贴图（TEXTURE MAPPING）两个机能的开关，"读碟速度"打开后可以加快读取PS碟的速度，"材质贴图"在打开后则会在运行部分PS的3D游戏时对于PS里常见的"马赛克"进行柔化的处理，使得画面看上去没有那么刺眼。

竖放的PS2
RESET与OPEN的指示灯给人的感觉很好

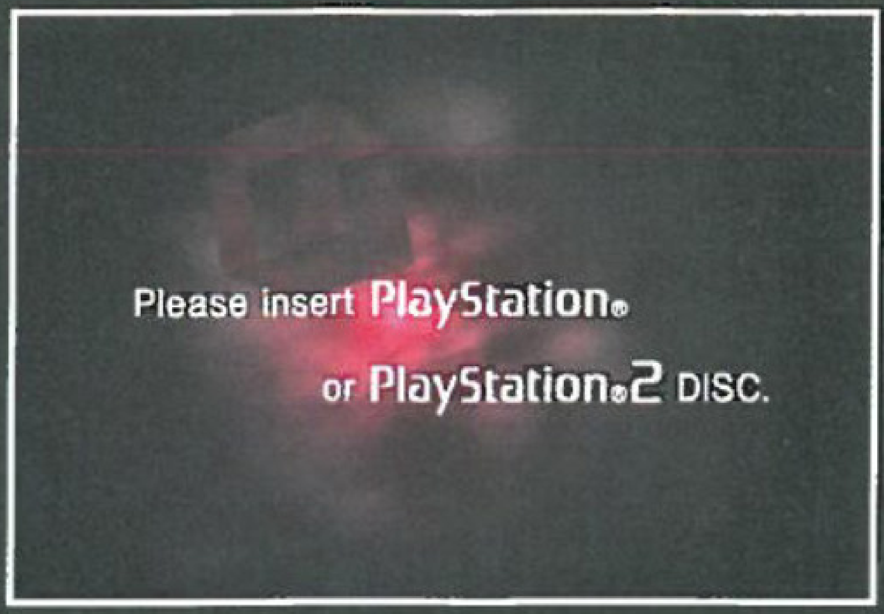
游戏启动画面：SIMPLE

放入PS2游戏，PS2主机在自动识别后便会显示PS2游戏的启动画面：一个黑底白字的PS2标志，非常简单。而当放入PS碟之后则会出现熟悉的PS游戏启动画面，与PS启动没有分别。

PS2 DVD机能测试

虽然现在国内已经有了不少价位在2000元以下的DVD机，但PS2的DVD播放水准如何相信仍然是玩友关心的问题，为了测试PS2的DVD机能，小编们特意找来几张全区的DVD碟做测试用，使用的碟分别是《拯救大兵瑞恩》、《邂逅乔·布莱克》及《虎胆龙威·第三部》。测试的结果还是比较满意的，控制面板可在影片播放时弹出，由于是半透明的，在操作时也不会太影响画面效果。一般DVD机的基本功能PS2都一应俱全，并且在选择"快进"的功能后画面是如同家用录像机一般连续

快速播放的，这甚至是某些国内的专业DVD机也不具备的功能。中文字幕的显示也完全没有问题。不过放大缩小、手动定点播放功能就欠奉了，但如果你不是AV超级发烧友，这些也算不了什么。另外还得指出的是，除了DVD、CD外，PS2并不支持VCD、MP3或其它格式的影音DISC。如果放入此类DISC，将会出现“请放入PLAYSTATION或PLAYSTATION2的DISC”的字样。



PS2玩PS GAME！！！

PS2的这个功能吸引了不少的PS机主继续购买PS2，上一期本刊报道了15款在PS2上运行会出问题的PS GAME，那么，那些完全可以在PS2上正常运行的游戏在PS2上的表现又如何呢？虽然在国内即使有PS2的玩家也未必能享受到PS2的这个功能，不过相信这仍然是玩友们所关心的话题之一。

首先我们会打开PS2中“PLAYSTATION DRIVER”中的“DISC SPEED”与“TEXTURE MAPPING”功能，下面是对于一些游戏的测试结果：

游戏名称	读盘速度	画面效果
漂泊的故事	选项画面速度明显提升	背景比在PS运行时要细腻得多
女神侧身像	无任何变化	有部份敌人变清晰了
GT赛车2	没有什么太大变化	贴图比PS要好，没有出现贴图错误
心跳回忆2	没有变化	没有变化
铁拳3	没有变化	角色不会出现贴图错误的情况
超时空之轮	选项画面速度明显提升	CG比PS要清晰，游戏中还可看到角色的表情
晶莹之露	没有变化	没有出现多边形缺损的情况
最终幻想Ⅷ	读盘速度提升	战斗画面精细了许多
合金装备·索立德	没有变化	游戏中的机械更有金属感
山脊赛车4	读盘速度有提升	重放画面更加细致
拥抱季节	没有变化	没有变化
异度装甲	读盘速度提升	画面的层次感加强
星海传说·第二个故事	没有变化	角色变得更清晰，地图画面也更加细致

从上表中可以看到，PS2对于PS的2DCG+3D即时演算人物的游戏还是有一定改进的，但对于纯2D游戏则显得有些“无能为力”，对于那些需要频繁播片的GAME更是不会有任何作用。

最后是最正确的关机方法

如果长时间不使用PS2，就应完全切断电源，首先按住RESET键两到三秒，直到绿灯转红，这时就可以关掉主机背后的主电源开关了。需要提醒PS2机主们：频繁开关主电源绝对会影响到PS2的使用寿命的。

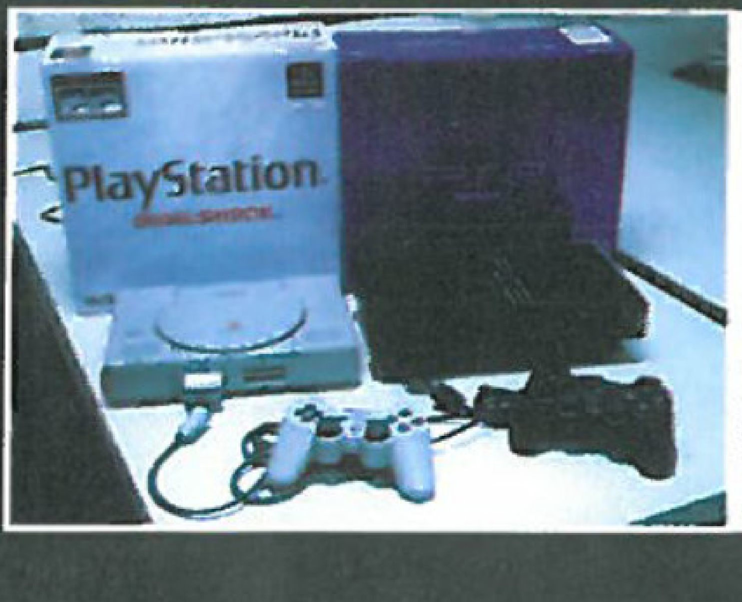
正在“工作中”的PS2

PS2包装的背面，可以看到一些关于PS2的出口规定

PS2背面，
可以看到巨大的散热风扇，另外电源开关也在背面

RR5的包装，盒子里还有一个可放入记忆卡的空格

PS2“原配”手柄，注意侧面上有DUALSHOCK2的蓝色字样



PS与PS2的不同不仅是在机能上

“看上去很美”的PS2蓝色碟面

PS2的原装配置，那张碟便是UTILITY DISC了

PART.1 追寻UMBRELLA的历史、探知UMBRELLA的秘密有助于我们更加了解BIO HAZARD

Umbrella

拥有“只手遮天”本事的国际性制药会社UMBRELLA

除了Raccoon City的研究所，UMBRELLA在世界的其它地方同样设有类似的基地。在各自进行着某项研究。

已经可以确认的研究所
美国支部（Raccoon City）
欧洲支部1（法国巴黎）
南美洲支部（洛克福特岛）
欧洲支部2（某孤岛）

表面上是制药公司，实际上是研究细菌武器B.O.W.的UMBRELLA

表面上是制药公司，实际上是研究细菌武器B.O.W.的研究所的UMBRELLA，除了将制成品卖给美国作为军事用途之外，还进行武器的出口活动。因此，世界各地的政府也畏其三分。

UMBRELLA的生化兵器 ———— B.O.W.

B.O.W.，是BIO ORGANIC WEAPON的简称，是UMBRELLA通过T病毒的注射及遗传因子的改造制成。

UMBRELLA的历史

二十世纪初，声名显赫的Ashford家族的第六代继承人Edward与年轻贵族Oswell·Spenser在进行古生物研究时发现了一种能使生物体腐化、丧失意识但抵抗力奇高的古代病毒。两人将这种古代病毒命名为“T病毒”（取自“Tyrant”的第一个字母）。在将其作为军事用途的研究中，为了掩饰其研究活动设立了UMBRELLA制药公司。之后的数年Edward不断的寻找一种能够稳定病毒的方法，但未能成功。Edward死后其儿子Alexander继续父亲的研究，但是仍然没有进展。由于长年的潜心研究而忽略了打理UMBRELLA的事务而给了野心家Spenser可乘之机，一手掌握了UMBRELLA大权。一心复兴家族的Alexander在南极建立了秘密的研究基地，希望研究的成功能够使Ashford家族再次进入一个全盛时期。他将这个计划命名为：Veronica.

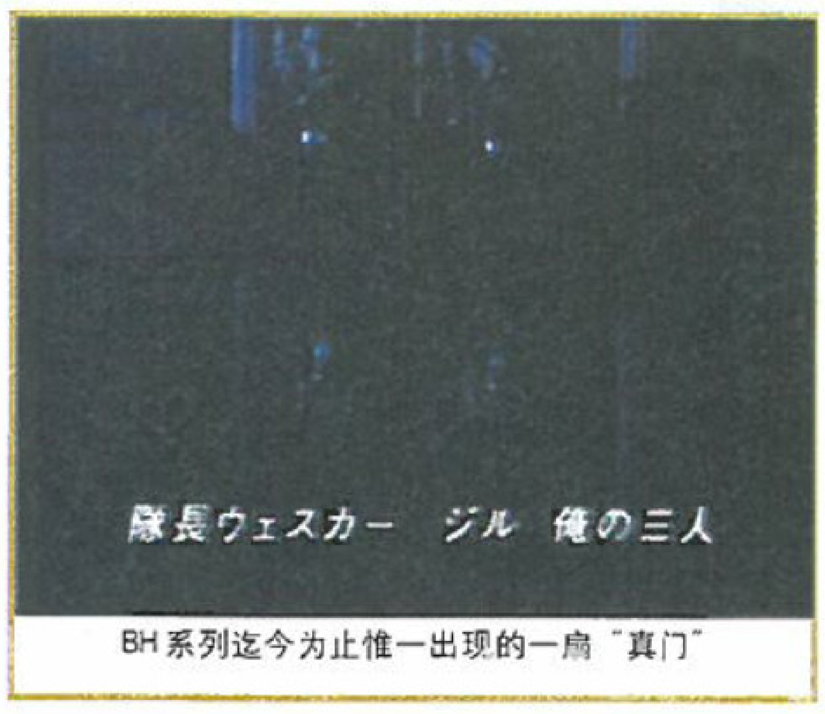
PART.2 BIO HAZARD事件簿

1998年5月

位于美国中西部的小城镇Raccoon City郊外的UMBRELLA秘密研究所泄漏出对人体有害的有毒气体，所有接触过的有机生物身体会产生变异，成为失去思想意识，智慧极低、抵抗力高的丧尸。并且由于研究所内的实验品“Kelberos”发生暴走向研究员发动袭击，整个研究所几乎没有人能够活下来，惟一幸免的William·Birkin博士从研究所逃出，在Raccoon City地下化学工场设立研究基地。

5月11日

在Raccoon City的郊外发生了所谓的怪兽袭击人的事件，受害者多是被弄得支离破碎，身首异处。



BH系列迄今为止惟一出现的一扇“真门”

7月23日

一晨练的老者在Raccoon City郊外的大屋中发现一具残破的女性尸体。验尸官在对尸体进行初步检查后认为是由于“某种凶恶的野兽的袭击”而造成的惨剧。警方立即封锁现场作进一步的调查。并劝告附近的居民晚上最好不要外出，如听到什么奇怪的声音，立即报警求助。当日晚些时候，验尸官在受害者身上发现了从未接触过的细菌及部份属于人类的器官组织，因此立刻下出结论：案件并不排除是由人类所为。

7月24日

Raccoon City警署署长Brian·Irons向UMBRELLA报告了有关情况，UMBRELLA为了得到“Kelberos”的实战数据，指使Irons派出S.T.A.R.S.。Irons以为了查明案件真相为由，通知队长Albert·Wesker派出了专门对付恐怖份子及严重罪案的S.T.A.R.S.的Braval Team前往郊外大屋调查。但到达现场后随即与S.T.A.R.S.失去联络。政府于是再次调派S.T.A.R.S.的另一小队Alpha Team紧急出动，队长Wesker肩负着找寻Braval Team及继续调查案件真相的重任。

那只由巴瑞打死的被JILL称为“MONSTER”的丧尸可算是BH史上最名垂千古的一只了。

初代的大屋。故事在这里展开，同样在这里告一段落（VERONICA）

7月25日

在经历了古堡事件之后，Alpha Team成员Chris、Jill、Barry、Brad及Braval Team惟一生还者医务员Rebecca乘坐直升机逃离古堡的地下研究所，叛徒Wesker失踪。地下研究所被完全摧毁。

T 怪物被泡在培养液里，
UMBRELLA 系列失败作品之一

8月5日

UMBRELLA 负责解决 BIO HAZARD 的对策部队"U.B.C.S"队员 Nicholai 向 UMBRELLA 的报告中指出，在 Spenser 古堡发生的 BIO HAZARD 事件已被 Chris 与 Jill 解决，研究所被炸毁。已经能够确认 T 病毒正在向外泄漏。而 Chris 与其他 S.T.A.R.S.队员正在搜集资料准备向传播媒介广泛公布事件真相。希望 UMBRELLA 能够"以政治手段迅速处理"。

同日，Albert · Wesker 被 UMBRELLA 推定死亡。

8 月 8 日

新闻发布会上 Chris 发表了关于 UMBRELLA 在进行非法的人体实验的讲话，其中还提到了有间谍潜伏于警队中间这一敏感话题。之后 S.T.A.R.S.部分幸存成员宣布辞职，进行个人调查活动。

8 月中旬

由于 Chris 的新闻发布会引起了政府的注意，UMBRELLA 为了制造会社倒闭的假象，决定停止一切地下研究所的研究。

8 月 24 日

Chris 与 Barry 受到委托前往欧洲，其余成员留守 Raccoon City 作详细调查。署长 Irons 发布了有关武器调配的通知。S.T.A.R.S.的武器配备无故削弱，Raccoon 城区内警察的武器配备莫明其妙的加强。与此同时在 Raccoon City 地下工厂 William 博士的"G 病毒"开发正在顺利进行当中。

G 病毒的制造者 WILLIAM，
也是 G 病毒的牺牲品

8 月 29 日

Irons 署长命令对 Raccoon City 进行隔离检疫。任何人都不得出入市区。

9 月 20 日

William 的"G 病毒"开始进行人体实验。实验所排出的废料从下水道流入市内。市民开始受到感染。

9 月 23 日

病毒的大量外泄终于导致了 Raccoon City 悲剧的开始。越来越多的市民受到了 T 病毒的侵袭，丧尸开始在城区内四处破坏，整个城市随处都可听到哀嚎声。

用 CG 描绘的舔食者，其实还是在
BH2 体验版中忽然扑下来比较吓人

9 月 26 日

丧尸开始围攻 R.P.D.(Raccoon Police Department)，通信线路中断，与外面失去联系。

初代与三代的 JILL · VANLENTIAN

9 月 28 日

在大量丧尸的围攻之下，警署内的几乎所有的警员牺牲。没有人知道署长 Irions 在哪里。UMBRELLA 派出了"U.B.C.S"以所谓的营救市民的名义进入 Raccoon City。雇佣军人 Carlos 也在当中。而美军得知"G 病毒"的存在后也派出军队来到 RACCON City，为了在美军之前拿到"G 病毒"，UMBRELLA 空投了五只"T-Tyant"以阻止美军，杀掉知道内情的 S.T.A.R.S.所有成员。在市区内进行调查的 Jill 开始了"Last Escape"。Hunk 在 Alfred · Ashford 的直接任命下秘密来到 Raccoon City 的地下研究所夺取"G 病毒"。受伤的 William 向自己的体内注入"G 病毒"。

9 月 29 日

Ada 受 UMBRELLA 委托潜入 Raccoon City 以夺回 G 病毒。

新任警员 Leon 到任 Raccoon City，与寻找哥哥 Chris 的 Claire 相遇。

优秀毕业生 LEON · S · KENNEDY，无法
想像自己上任第一天运气就这样差。

JOHN&ADA，LOGIN&PASSWORD，ANNET 一下子便将故事与初代联系起来了

9 月 30 日

Leon、Claire、Sherry 成功脱出 Raccoon City。Claire 前往欧洲，Sherry 政府有关机构收养。至今保留着 Claire 送给她的那件红色背心。美军成功得到 G 病毒。美国政府随即下令利用导弹炸毁整个城市。Ada 生死不明。

感人的一幕，原来 ADA 手枪
里更本就没有子弹的……

10 月 1 日

Raccoon City 在地图上被抹掉。Jill 与 Carlos 在 Barry 的帮助下乘直升机在导弹击中前一刻离开。Raccoon City 的噩恶彻底终结。

10 月初

有人在欧洲见到了 Ada。美国情所部门开始尝试与 Leon 联络，希望 Leon 能加入他们的工作。Leon 并没有正面给予答复，只是追问 Sherry 的下落。

10 月 10 日

某欧洲孤岛 UMBRELLA 基地监狱爆发集体逃狱事件。

10月11日

基地司令官 Vicent 平息了逃狱事件，全部逃狱者均被射杀。UMBRELLA 本部并不知道这件事。

11 月 8 日

私人侦探 Ark · Tompson 受好友 Leon 的委托前往孤岛。UMBRELLA 本部开始调查逃狱事件。

11 月 22 日

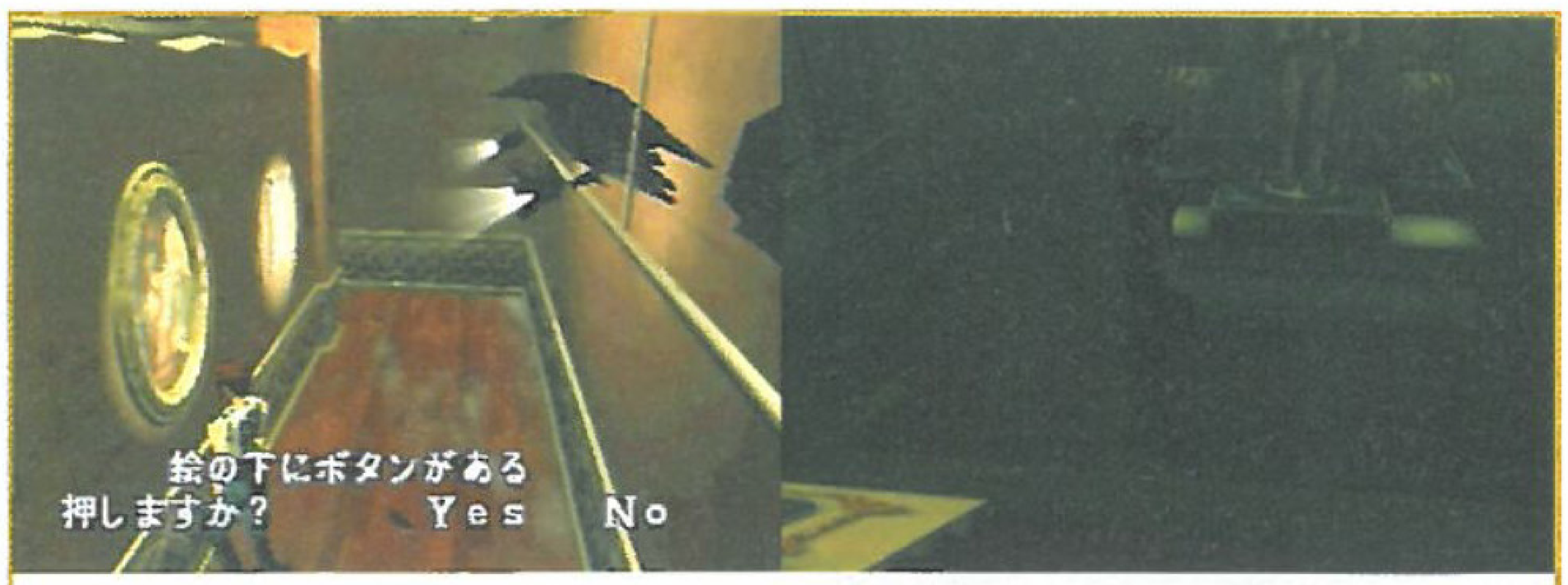
基地司令官 Vicent 为了掩盖逃狱者全部被杀的事实在岛内四处散布 T 病毒。岛内发生 BIO HAZARD。

11 月 25 日

整个岛上除了 Ark 及 Lott、Lily 兄妹乘直升机离开外，其他人都死了。同日 UMBRELLA 派出“UT”（清道夫）用以消灭岛上的一切有关 BIO HAZARD 的证据。

12 月下旬

远赴欧洲的 Claire 在 UMBRELLA 法国巴黎分部被俘，送往南美洛克福德岛的 UMBRELLA 基地监狱。不久基地被不明身份的部队袭击，T 病毒泄漏，发生 BIO HAZARD。Chris 接到 Leon 的 E-Mail 赶赴洛克福德营救克莱尔。最终 Chris 与 Claire 成功逃离 UMBRELLA 的南极基地，继而开始了反击 UMBRELLA 的行动。



画谜，也同样存在于 VERONICA 中，只不过 CLAIRE 更加接近真相。

LEON 所面对的另一边，正是 JILL 进入警署的那个大铁门

STARS 小队合照，现在连 RACCOON CITY 都没有了

需要两人合作才能打开的门。BH2 的“ZIPPING”系统深得人心，满足人想像力的设计

PART.3BIO HAZARD 各作隐藏要素大集合

生化危机 PS 3-22-1996

是生化系列里结局最多的一作。共有 7 个之多。Chris 与 Jill 各有四个结局（其中有一个两人脱出的共通结局）。在取得 BEST ENDING 完成游戏后会出现无限火箭筒的奖励。而玩者完成了 BEST ENDING 后，ENDING MOVIE 结尾会出现 Tyrant 的黑影……可算是 BIO HAZARD 将系列化的一个标志了。另外第二次进行游戏时可进行上一次不能进去的“更衣室”，可为两名主角换装。

生化危机 SS 7-25-97

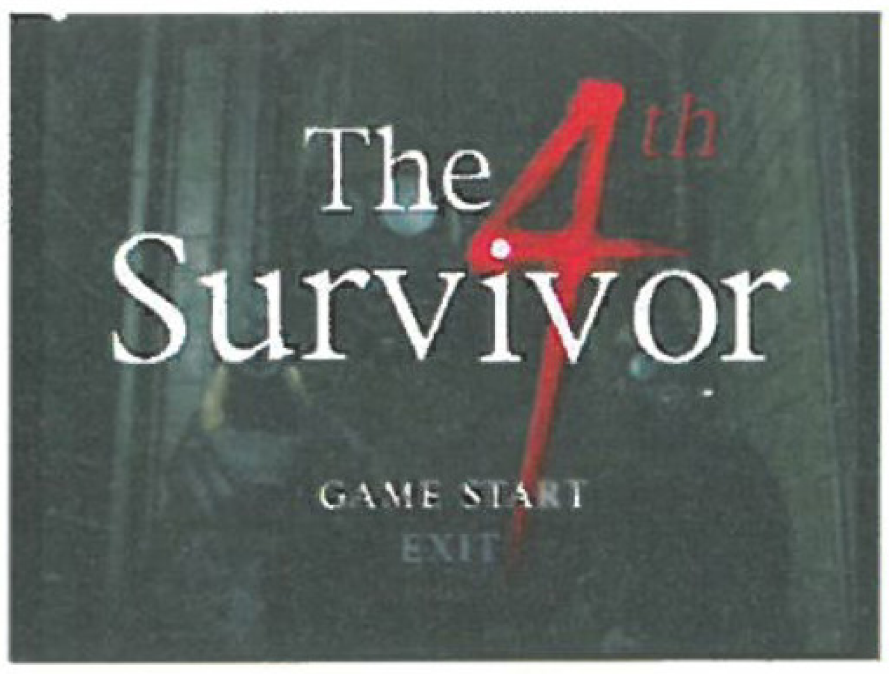
完全移植自 PS 版的同时加入了一个名为“Battle Game”的 MINI 游戏。操纵 Chris 或 Jill 消灭房间内所有的敌人。

生化危机 · 剪辑版 PS 2CD 9-18-97

与原作的区别就在于一个 ARRANGE 模式。将重要道具改变位置放置，敌人也较上作增强。情节及隐藏要素方面没有变化。但此作仍然具有很强的吸引力，原因就在于第二张碟收录了生化危机 2 的体验版。同碟收录的还有“ROCKMAN DASH！！”的体验版及“龙之战士 3”的广告片。

生化危机 2 2CD PS 1-29-98

系列中最成功的一作。在以 B 以上级别完成 Leon 与 Claire 的剧情后会得到无限弹的火箭筒、轻机枪及重机枪。得到 S 级则会出现著名的“第四生存者”模式。再以 S 级完成一次便会出现难度较高的“豆腐模式”。另外在游戏初期各角色的“表关”中到达警署大厅前不拿任何道具便会在桥下的过道里遇上已丧尸化的 Brad，击倒他可获得打开暗室里的衣柜的钥匙。



LET ME LIVE
“活下去”已经成为 BH 系列的主题

左边那件像不像“莎木”中芭月穿的那款？

STARS 中的胆小鬼 BRAD，BH 系列历代登场角色在各作中分别最大的便是他了。BH2 是钥匙丧尸，而 BH3 还是大活人

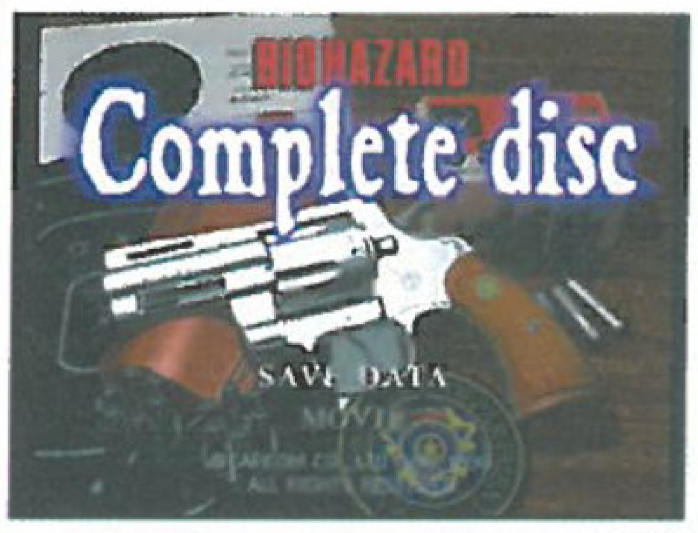
正在摆 POSE 的 G 怪物，不过它可称得上是 BH 史上最弱的一个 FINALBOSS 之一了。

BH2 搞笑的镜头，真以为是在拍电影？

生化危机 2 · 双重冲击版 PS 2CD 8-6-98

与前一个版本相比增加了对应振动手柄的功能。在全部完成一遍游戏并且达到 B 级以上可获得全新的 "Extrme Battle"，不仅可选用 Claire 与 Leon，Chris 与 Ada 与在其中。

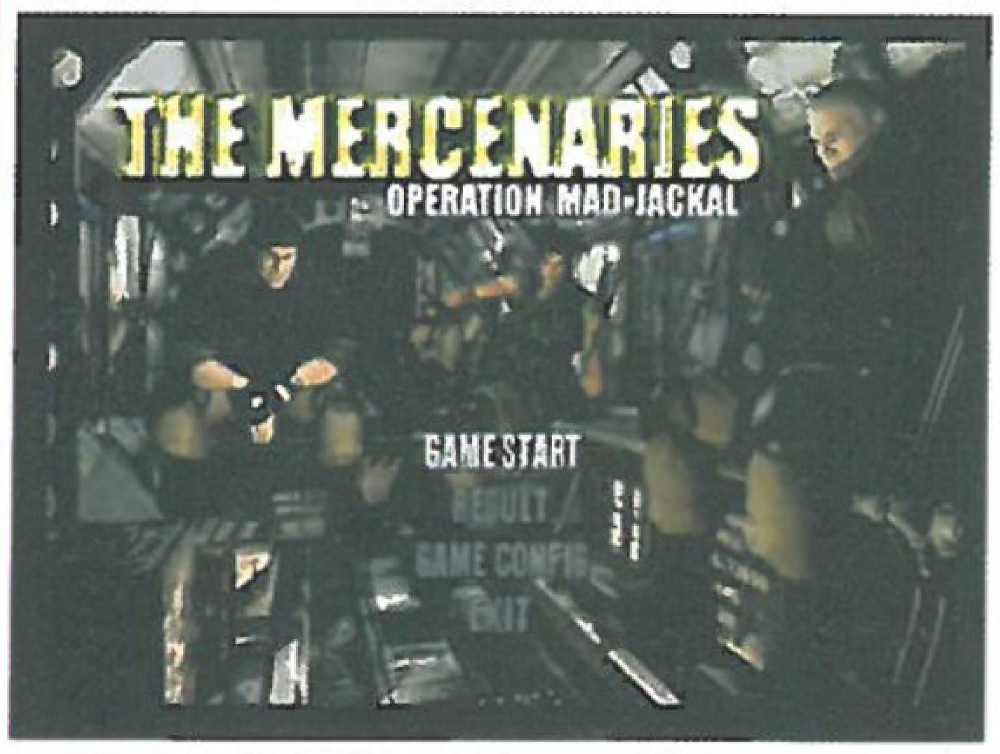
生化危机 · 剪辑双重冲击版 PS 2CD 8-6-98

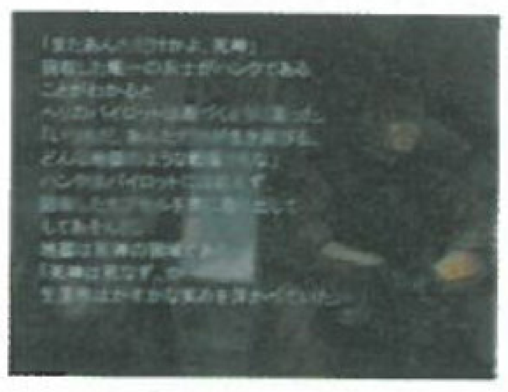


与上一个 "剪辑版" 相比第一张碟只是多了对应振动手柄的功能，真正有价值的在于第二张 "COMPELETE DISC"，里面收录了之前发售的各个版本的隐藏要素的通关记录，还收录了生化危机初代的各个结局 MOVIE。另外特别收录生化 2 的 "未公开之开发画面" 也是相当吸引人的。

生化危机 3 PS 9-22-99

每完成游戏一次可获得一张生化危机人物的谢幕图，共 8 幅。完成游戏一次后可得到开启 Raccoon City 街道里服装店的钥匙，共五套，游戏级别越高则一次获得的衣服越多。完成游戏的另一个奖励是得到小游戏 "THE MERCENARIES"，结合了生化 2 "豆腐模式" 与 "Extrme Battle" 的特点。





生化危机 2 · VALUE PLUS DC 3GD 12-23-1999

为了补偿没能在 SS 上推出此作而转向 DC 移植的作品。最吸引人的地方还是第三张 "Veronica" 体验版，价格也较系列作品为低。

生化危机 2 N64 1-20-2000

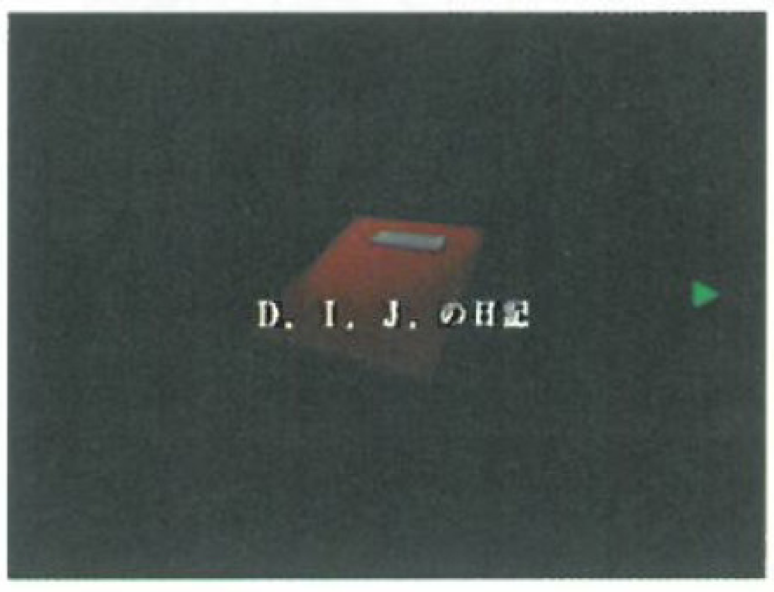
以 512Mb 超大容量制作的生化 2 在 N64 上完全移植了 CG MOVIE 及语音。其他前几个版本的要素同样也是一个不少，并且打开衣柜你会发现有更多的选择。

生化危机 · 生存者 PS STG 1-27-2000

系列派生出来的射击游戏。以 S 级完成游戏后可得到无限弹的火箭筒。

生化危机·代号维罗尼卡 DC 2GD 2-3-2000

完成游戏一次会得到久违的"Battle Game"模式。开始可选用的只有Claire与Chris，若是在正常游戏中取得了"署长休息室"内的那把金枪模型后则会在完成游戏后增加Steve。在"Battle Game"中使用Claire完成一次可得到"赛车女郎版Claire"，使用Chris完成一次可得到Wesker。在"Battle Game"第12个房间里有一个隐藏的房间。进入后在老虎机下面可发现道具，其中之一是FILE"DIJ日记"，是以一只老鼠的视点来看待这次发生的故事。在"Battle Game"中取得S级完成游戏可获得"线性粒子炮"（不能在正常游戏中使用），而在正常游戏中取得S级的奖励则照例是火箭筒。



PART.3 生化2开发秘话

前面之所以说"生化2是最成功的一作"是因为它几乎包括了所有的主流机种，系列作品中销量最高，PC版也同样是大获成功。许多玩家也都是先玩到生化2之后才又转回头玩生化初代的。可以说生化系列的成功，很大程度上都依靠着这一作的热卖。从生化2到生化3，中间只隔了一年半的时间，而从初代到到生化2则用了二年多。如果诸位有收藏到"COMPLETE DISC"的话一定会被里面收录的"生化2未公开之开发影像"所……感动！CAPCOM在97年中时推翻已有80%完成度的生化2重新制作现在看来的确是明智之举。从那时的影像里我们可以了解到一些有关生化2开发过程中的变化。比如在原来的剧本设定中Leon是在初期就被困在Raccoon City的一栋高层建筑内，Claire"大学生"的设定没有变化，但头发是金黄色，并且同样与Leon一起被困在那里。故事的开端则是由Leon警官决定冲出房间寻找出路而开始。（故事接下来想必就会是"当Leon再次回到那里发现里面的人都……于是……"之后便是Claire篇。这样的设定似乎与初代没有什么不同？）而那个在生化2开端武器店时死掉的那个老板Kent及那个黑人警官在原来的设定中也是游戏的关键人物。Sherry的设定倒是没什么改变，但那时并没有出现Ada这一人物……在情节方面并没有如同我们看到的版本那样刻意强调"离开Raccoon City"这一主题，出现了"打靶"的迷你游戏。甚至还有让你"残杀"众多丧尸这一多余的场面。登场的怪物也似乎要比初代的更加厉害，更恶心。现在再来看生化2，难度的确是低的可以，但CAPCOM正是抱着"首先让全世界的玩家都认同这个游戏"的目的才有意降低游戏的难度，也难怪生化2发售后也会引起生化初代销量的反弹呢！

相似的场景，在BH系列中有许多，这也是缩短制作时间的一个方法。

PART.4 换个角度看生化

生化系列最经典的台词是……

WAIT！

由于剧情及游戏方式的需要，生化系列的主角们都曾经因为各种各样的原因分开过，不管这些原因是否牵强，也不管其中的一方是多么的不愿意，总之CAPCOM是不会允许主角们在游戏中过多相遇的。主角们一旦说出"WAIT"这句话，多半接下来就只有自己一人行动了。换句话说，"WAIT"的成功率大概在30%左

LEON面对ADA也只有无奈……

右，其中最没有“号召力”的LEON，在与ADA的情节里从嘴里共吐出三次这样的词，但ADA只留下来一次。

生化包袱

留下伏笔是成功的系列游戏畅销的重要手段之一，生化系列当然不会例外。初代的伏笔做的比较老套：以最好的结局完成游戏后，直升机飞离地下基地，这时镜头会转向基地，地上赫然出现了T-TYRANT的展臂狂呼的影子……不过在二代中并没有对这只“幸存TYRANT”有什么交待，也许那只是在被火烤成“生化寿司”之前的呻吟？倒是最近公布的ZERO让我们依稀记起了还有“Braval Tram”这么个小队，BH·ZERO就是用来解决BH初代之前的一些迷题的。BH2伏笔则从游戏开端就已经表现了出来：Claire决定去欧洲寻找Chris。并且在与G怪物决战的时候给主角提供火箭筒的那个黑影……无疑是ADA了。相比之下由于BH3是对于Raccoon City悲剧的完结篇，因此多半是用来解决BH2留下来的问题的，不过那在片尾CG中开直升机的那个大胡子男人……不是Barry又会是谁呢？而且在通关奖励之一“谢幕图”也是用来介绍生化系列相关人物近况的，看到那些图就知道CAPCOM是不会就这么让这些人轻易退出生化舞台的。至于“Veronica”，感觉上根本就是一个全新的开始，不知什么时候CAPCOM才决定让Chris与UMBRELLA有个彻底了断呢？

PART.5 下一作是……

制作人三上真司先生已经明确表示下一作“生化危机4”（暂名）将会在PS2上登场，想玩齐生化系列的玩友看来也得像生化系列一样“全机种制霸”了。据称生化危机的下一作将会换以UMBRELLA那一边的视点来看整个故事……又据说已经考虑将BH3的主角（也就是Jill）继续做为下一作的主角。考虑到FS与DC上推出的生化作品的实际情况，相信前一种“据称”将会是在PS2上推出，毕竟生化前三作是做在了PS上。而后一种“据说”在其他机种上推出的机会比较大，而DC有没有“Veronica”的续作这个问题的答案则将是肯定的，因为“Veronica”是DC专属作品，想要流畅的叙述故事当然还是在同一机种上继续推出比较好。另外CAPCOM公布了“BH·ZERO”之后GOUKI便开始担心别像街霸那样又来个“BH·PLUS”才好，如果CAPCOM公布“新一作的生化危机的主角将是已经长大成人的Sherry”的时候不是在至少三年后，那么只有可能说明生化危机已经走到尽头了。

系列逃出用工具

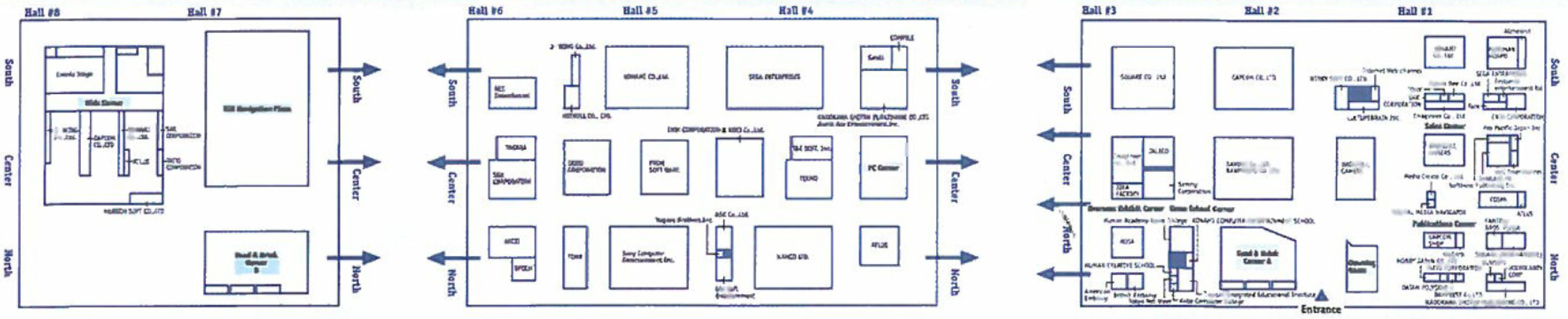
It's over!……No!It's only just beginning.

2000年春季东京游戏展有关报导

TGS活动顺序

2000年3月31日活动内容	4月1日活动内容	4月2日活动内容
1.SEGA总裁专题演讲	1.猜谜大会	1.CESA游戏大赏
2.CESA GAME.COM上线发表	2.业余游戏制作大赏	2.游戏制作人大战
3.各厂商引以为傲的showgirl角色时装秀	3.抽奖活动	3.CESAGAME.COM说明会
		4.筋肉番付
		5.抽奖活动

游戏展会场平面图



参展的PS2游戏列表:

Idea Factory
Sky Surfer
ASCII Corp.
Kakinoki Shogi IV
Surf Rodeo
Flower and Sun and Rain
Ask
Doukyu Billiards Master 2
Astrol
American Arcade
Atlus
Primal Image
Imagineer
Wild Wild Racing
Aquaqua
Might and Magic
Rally Hard
Typhoon
Enix
Love Story
Kadokawa Shoten
Sorcerous Stabber Orphen
Konami
Drummania
Jikkyou World Soccer 2000
Jikkyou Powerful Pro Baseball 7
Reiselied: Ephemeral Fantasia
Ring of Red
Gradius III & IV
Mahjong Yarouze 2
Eisei Meijin IV
Z.O.E.
The Day of Walpurgis
KOEI
Shin Sangoku Musou
Angelic Tower
Jaleco
Stepping Selection
Rock'n Megastage
Square
Driving Emotion Type-S
Gekikuukan Professional Baseball
All Star Pro Wrestling
The Bouncer
Sony Computer Entertainment
TVDJ
I.Q. Remix +
Takara
EX Billiards
Choro-Q HG
T&E Soft
Golf Paradise
Tecmo
Dead or Alive 2
Tomy
Baki The Grappler
Namco
Tekken Tag Tournament
From Software
Eternal Ring
Evergrace
Armored Core 2
One/Fourth
Bandai
Kidou Senshai Gundam
(working title)

SEGA

SEGA今年展出了很多新作。其展区以橙色为主。其正面是这次厂方的主打作品《PHANTASY STAR ONLINE》，虽然没有提供试玩，但设置了四部已联网的主机，进行即时上网同玩的示范。在展区的左手边是厂方的另一RPG大作《ETERNAL ARCADIA》的体验区，可以试玩，其旁边还展出了GAME ARTS的《GRANDIA 2》。

在展区的后方，在角落是派发礼品的柜台，除了各种小册子外，还有《GRANDIA Ⅱ》的宣传录像带派发。在派物柜台旁边是游戏体验区，分别有动物赛跑RPG《ANIMASTAR》试玩。接着则有多个如《RENT A HERO NO.1 》、《NAPPLE TALE》、《MSR》等多得数不完的新作试玩。再过一点则是多部《SAMBA DE AMIGO》的试玩。

在展区的中央则是网络游戏区，即可玩的游戏都是能作网上对战，包括HUDSON的《RUNE JADE》、《DEE DEE PLANET》、《热门GOLF》和《创造打比王》等。

SQUARE

SQUARE在东京电玩展上将有五款游戏向玩家展示，分别是:

《FINAL FANTASY IX(最终幻想9)》类型：RPG

《ALL STAR PRO WRESTLING(全明星摔跤)》类型：SPT

《TYPE S》类型：RAC

《THE BOUNCER》类型：ACT

《剧空间职业野球》类型：SPT

SQAURE的展区并不像想象的那样大造声势，只在展区内设了一个可容纳百人以上的小型放映厅，播放大量关于《FF9》、《FF11》的最新片段。

《FF11》的片段主要是解说如何利用INTERNET来玩这个纯网络游戏。由于来放映厅观看影片的参观者众多，SQUARE也不时因为满座而限制参观者入场。在展区的四周摆放了很多PS2的游戏供试玩，有刚刚推出的赛车游戏《TYPE-S》、《剧空间职业棒球》及《全明星摔角》等游戏。

角川书店

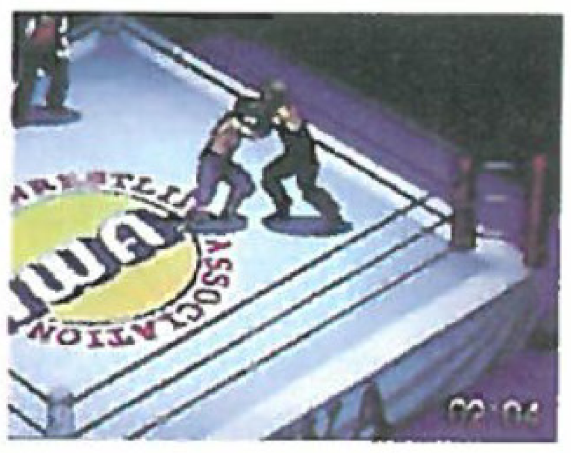
角川书店这次也发表多个新作，当中有WS版《RING(午夜凶铃)》，以及可以玩到DC版的《罗德岛战记》，后者是一款类似电脑游戏《DIABLE》的四分之三视点动作RPG。此外厂方还发表了两个PS 2作品，第一个是对应DVD-ROM的立体动作游戏《魔法师ORPHEN》；另一个则是名称未定的作品，只有厂方派发的宣传单，不过厂方会在2000年3月31日开设名为“www.abapri.com”的网页。

NAMCO

NAMCO的展区这次有两大主力，一个是刚发售的《铁拳TT》，另一个是RPG游戏《TALES OF ETERNIA》。后者在会场中只能看到有关的录像带，未提供试玩。

NAMCO还发表了第二个DC作品街机PUZ《MR.DRILLER》，并且同时有PS和DC版，场中已备有相当完成度的试玩版。其他则是已发售的棒球游戏《WORLD STADIUM》及预定在2000年4月推出的光线枪游戏《OH! BAKYUUUN》。

SAMMY



在SAMMY的展区中，有三分之一的地方用来建筑一个擂台，其余的地方用来提供游戏试玩。这次SAMMY请来有名的船本诚胜来作表演嘉宾，吸引了不少参观者围观。另外，还派了数名美少女在擂台上让各位参观拍照留念。厂家展出了《里技麻雀》、《TWILIGHT SYNDROME再会》、《FIRE PROWRESTLING》等游戏。

ASC Ⅱ

以游戏杂志而驰名的ASCⅡ这次展出的是为PS开发的新钓鱼游戏《BASS LANDING 2》，其次厂方也推出拿手的《RPG工具》系列，分别有GB版、PS的第四集及电脑版的最新作，后者这次可以使用全CG动画的召唤兽。

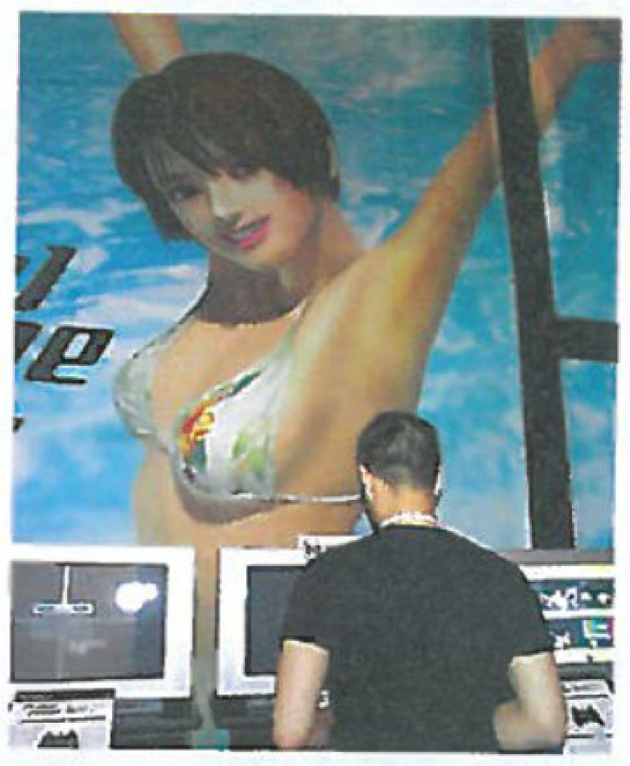
厂商这次展出的PS2游戏为《SURFROID》和《柿木将棋Ⅳ》。

厂方还展示了DC游戏《LACK OF LOVE》和《METAL MAX WILD EYES》。

另外在游戏展第一天，厂方在其中一个时段派发PS 2另一作品《花和太阳和雨》的DVD，里面收录了长达28分钟的影像。

ATLUS

ATLUS这次主要还是以《女神转生》为主，有GB版的两个《真·女神转生》，另一个则是外传中的外传《PERSONA 2-罚-》，后者设了多部主机来试玩，而展位两边都有超过20m高的插图挂画。不过它们都只是占展区的后方或左、右边，论醒目度不及该厂首个在PS 2上发售的美少女游戏《PRIMAL IMAGE VOL.1》。

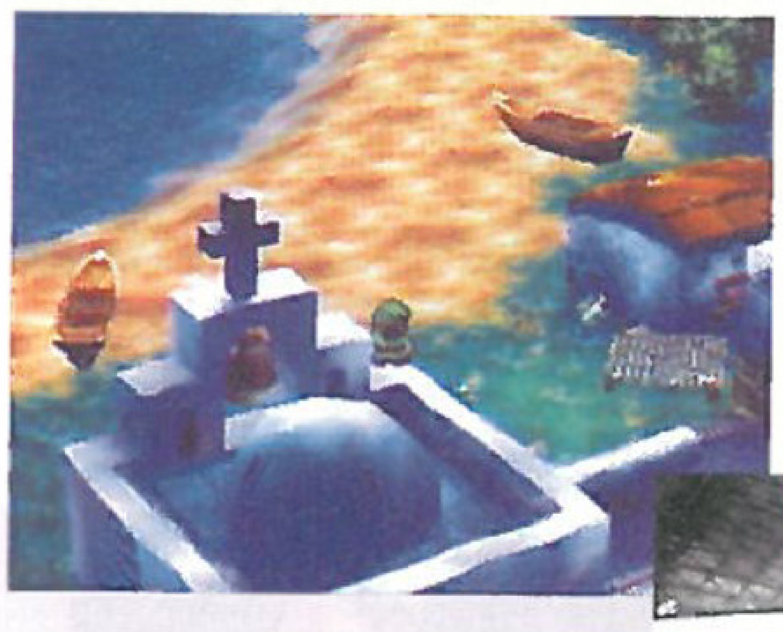


ATLUS还发表了一个利用PS 2网络机能的对战游戏。

BANDAI/BANPRESTO

BANDAI的展区就在CAPCOM的旁边，在展区的四周设置了多个巨型银幕，参观者在远处也能看得一清二楚。在这次的展览中，厂商大力宣传预定在5月发售的《宇宙战舰大和号》，极受年青人欢迎的高达系列《SC高达G GENERATION 3》、有趣的《冒险活剧SUPER HERO列传》和重新制作的《北斗之拳》。为了加强宣传效果，厂商特意为参观者带来了一只有半个人高的NEW GUNDAM供众人拍照。以上提及的作品，只是该公司展出作品的一小部分，BANDI加上BANPRESTO的游戏，共有41款之多，当中大多数是掌机WS的作品，其次是PS作品，而BANPRESTO的主力当然是《超级机器人大战α》，

ENIX



ENIX这次的展区与KOEI相邻，该展区分为上下两层，上层是厂方曾数次延期的RPG大作《勇者斗恶龙7》，像上次一样，已备有大量试玩版，不过到场的人都相当踊跃，所以想玩也得排上相当长的时间，目前发售日还未定。

下层也有相当多的新作，包括GB版的《STAR OCEAN》、PS 2的真人AVG《O STORY》和《BLADE ARTS》，后者的人物设计由结城信辉负责，属于迷宫动作游戏。

TAITO

以《XX GO!》系列而重新振作起来的TAITO的展区以PS与PS2的游戏为中心，最引人注目的三款新游戏分别是街机移植的《RAYCRISIS》、《RE DE GO!》以及PS2版的可供试玩的《电车DE GO!》。

SNK

这次SNK展区的主打游戏是专为DC制作的音乐节拍游戏《COOL COOL TOON》，虽然完成度不高，只有录像带播放的画面，但SNK聘请的舞蹈演员打扮成游戏中的角色大展舞技，并且还在现场派送海绵制成的游戏中的兔子角色，可以套在手上挥动。

SCE

这次SCE展区的声势并没有上两界那么火爆，也没有公布什么新作，供试玩的作品差不多都是已经发售的游戏。如PS2上的《IQ REMIX+》、《FANTAVISON》。PS上的《小龙斯派罗2》等。新作只有一个PS2上的音乐节拍游戏《TVDJ》。其它新作都只有画面可供观看，不能试玩。不过相当有趣的是为了配合这次的主打游戏《TVDJ》的推出，SCE特制了一个巨型的手柄放在架子上供人试“拍”。

JALECO

JALECO在展厅中设置了一个大投影屏，让参观者观看。不过，它的展区太窄了，人一多就进不去。展区里有几台《STEPPING SELECTION》，还可以看到对应这个游戏的专用跳舞毯。

GENKI

元气公司这次只展出了两个游戏，其中一个就是《首都高BATTLE2》。在元气的展区内，设有好几部带有赛车座位的机器，供参观者试玩。

另一个游戏现在只知道游戏名字叫《剑豪》。

FROM SOFTWARE

在FROM SOFTWARE的展区前，人头踊动。参观者都是为了一睹《ARMORED CORE2》的风采。

另外，FROM SOFTWARE还公开了一个正在开发中的游戏《1/4（ONE/FOURTH)》，类型是RPG，将在PS2上发售。

IDEA FACTORY

IDEA FACTORY的展区紧靠通道。虽然没有令人注目的宣传，也没有人为制造的热闹气氛，但是《SKY SURFFER》却倍受瞩目。

KOEI

光荣的展区紧靠着ENIX，也分两层。下层是光荣这次展出的重头戏《真·三国无双》，摆了6、7部体验机。

在上层是两个美少女游戏，是《遥远的时空中》和要在PS2上推出的《ANGELIQUE TROIS》。

CAPCOM

CAPCOM展位里面摆放了许多精彩的游戏供玩家们试玩，如《MARVEL VS CAPCOM 2》、《生化危机0》、《洛克人DASH2》和《Power Stone 2》等的游戏演示版以及《鬼武者》和《Breath of Five IV》的影片演示。另外还有《Power Stone 2》与《MARVEL VS CAPCOM 2》的特殊记录可以让玩家使用VM下载。同时CAPCOM还特别展示了《STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION》。在这次展出中，CAPCPM还亮出了他们预定在今年发售的PS2游戏《SILFIELD-THE LOST PLANET》和《杀戮鹫狮》的最新画面。

CAPCOM还请来了许多俊男靓女来扮演《MARVEL VS CAPCOM 2》中的人物，而且还让他们与台下的观众进行比赛。

KONAMI

这一次厂方的主力已经转移到PS2上了。除了原本已公布的作品以外，不久之前公布的两个新作《Z.O.E》和《WALBULGIUS 昼与夜》还有其中前一个的全名是《ZONE OF THE ENDERS》属于制作《METAL GEAR SOLID》的小岛秀夫的最新作，机械由《MGS》人的物设计新川洋司负责，人物由西村诚芳设计。

另外还有其他PS 2游戏，如RPG类的《REISELIED》、SLG类的《RING OF RED》都已经可以试玩了。KONAMI还有不少的PS新作发表，以运动游戏为主，首先是《J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000》预计在2000年6月22日发售。KONAMI还推出了一个相扑游戏《日本相扑协会公认国技大相扑》。另外KONAMI已经正式发表第三集GB版《游戏王》，名为《游戏王DUAL MONSTERS Ⅲ－三圣战神降临－》。

KONAMI还举行了一个名为“TOKIMEKI MEMORIAL之21世纪”的发表会，向大家公布正在开发一款PS2上的《心跳回忆》，此游戏不但具有网络的ONLINE恋爱模式，还会增加声音识别系统和其他一些崭新的系统。同时，KONAMI还公开了《心跳》版的《DDR》，名为《DANCE DANCE REVOLUTION TOKIMEKI MIX》。

除了家用机以外，KONAMI还在一个角落放了几台新的街机音乐游戏。在街机旁都竖立着一个牌子写明这些游戏将会移植到什么机种上。其中《BEATMANIA Ⅱ 3RD STYLE》、《GUITAR FREAKS 3RD MIX》、《DRUM MANIA 2ND MIX》、《KEYBORAD MANIA》将会全部移植到PS2上。

游戏快递

前线狙击

最终幻想 IX 26

勇者斗恶龙 VII 28

PERSONA 2 罚 30

真·三国无双 32

Tales Of Eternia 33

GT2000 34

EVERGRACE 36

首都高 BATTLE 2 38

RUNE JADE 40

SAMBA DE AMIGO 42

合金弹头 3 43

萨尔达传说 梅祖拉的面具 44

特快专递

山脊赛车 V 46

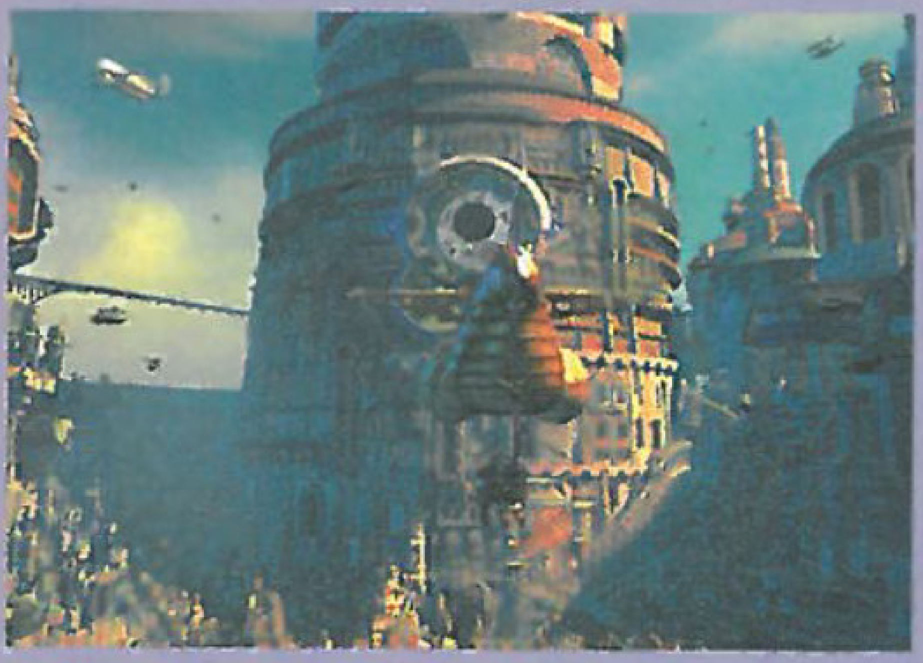
决战 48

铁拳 TAG TOURNAMENT 50

最终幻想 IX
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日期: 2000年7月19日

2000年7月19日　SQUARE的大气
坂口博信的信心　天野喜孝的人设
美丽的童话世界　PS的极限画面
系列的集大成者
我们要做的就是……
等待!
《FINAL FANTASY IX》暑期发售!
最新情报你不可不知!



众位《FF》爱好者翘首期盼的《FINAL FANTASY IX》终于确定于2000年7月19日发售了! PS及PS2的机主们可以再次投入到最终幻想的世界里去了! 其实有很多《FF》的fans喜欢的是以前《FF》的世界。对于《FF VII》和《FF VIII》他们则认为是有失水准。但是这一次的《FF IX》将会让众玩家欢呼雀跃了。因为《FF》终于又回到了原来幻想的童话世界。并且重新由天野喜孝来做人设。所以《FF IX》完全是以往的风格。大家熟悉的"水晶"又再次成为游戏中的焦点。"职业"这一元素也再次出现。另外,《FF VII》和《FF VIII》的科幻风格也被部分地保留了下来了。于是,《FF IX》当之无愧的成为《FF》系列的集大成者。

水晶的力量!

在《FF I》到《FF V》的世界中，有四个水晶，分别是代表风的蓝水晶、代表水的深蓝水晶、代表火的红水晶、代表地的黄水晶。它们的一个作用是保持世界的平衡。虽然SQUARE公布说还是

会有水晶这个元素，但是会不会仍旧把水晶这样来分就不得而知了。

ATB战斗系统

所谓ATB战斗系统是指：每个人物在战斗时会有一个随时间增长的数值，只有这个值长满到一定的程度时才可以有行动，行动后这个数值归零并再次随时间增长。这次《FF IX》会再次采用这个战斗系统，并对它做一些变化。

四人组队的战斗

《FF VII》和《FF VIII》在战斗时是三个人组队，而《FF I》到《FF VI》这几集中除了《FF IV》以外都是四人组队的,《FF IV》的战斗队伍可以达到五个人。这次

《FF IX》可以在战斗时使用四个人。这样一来与敌战斗时可多了，且不会再限制队伍中的用的特殊技就比较回复角色。

天野氏人设

野村哲也在《FF VII》和《FF VIII》中的人设当然很具时代感，而且都是些俊男美女。不过再次由天野喜孝担纲制做的人设肯定可以迎合更多老《FF》迷的口味。不光是人物，包括场景、怪物、飞艇等其他的元素也都是天野来做。他那

美丽而浓重的童话风格一定能倾倒一大批玩家。由于从科幻的风格回归到了童话的风格，所以游戏的配色也从冷色调变为让人舒服的暖色调。如果还有比得上《EYES ON ME》那样高水准的主题歌，《FF IX》就太完美了！只不知这一集的主题歌是谁来唱的。还是王菲吗？暂时还不得而知！

Q版主角

在《FF VIII》中，人物是8头身大小的真实比例，而《FF IX》中人物是3头身的Q版。毕竟是童话风格嘛！Q版人设当然更合适了。由于是童话风格，游戏中的角色会有各种各样的种族，他们也都有特定的职业和自己的人生目标。在8名主角中现已公布了3名：吉唐（ジタン）、斯泰拿（スタイナー）和比比（ビビ）。

吉唐（ZIDANE TRIBAL）

盗贼团成员
男
16岁
长着白色尾巴
非常受女孩子的欢迎

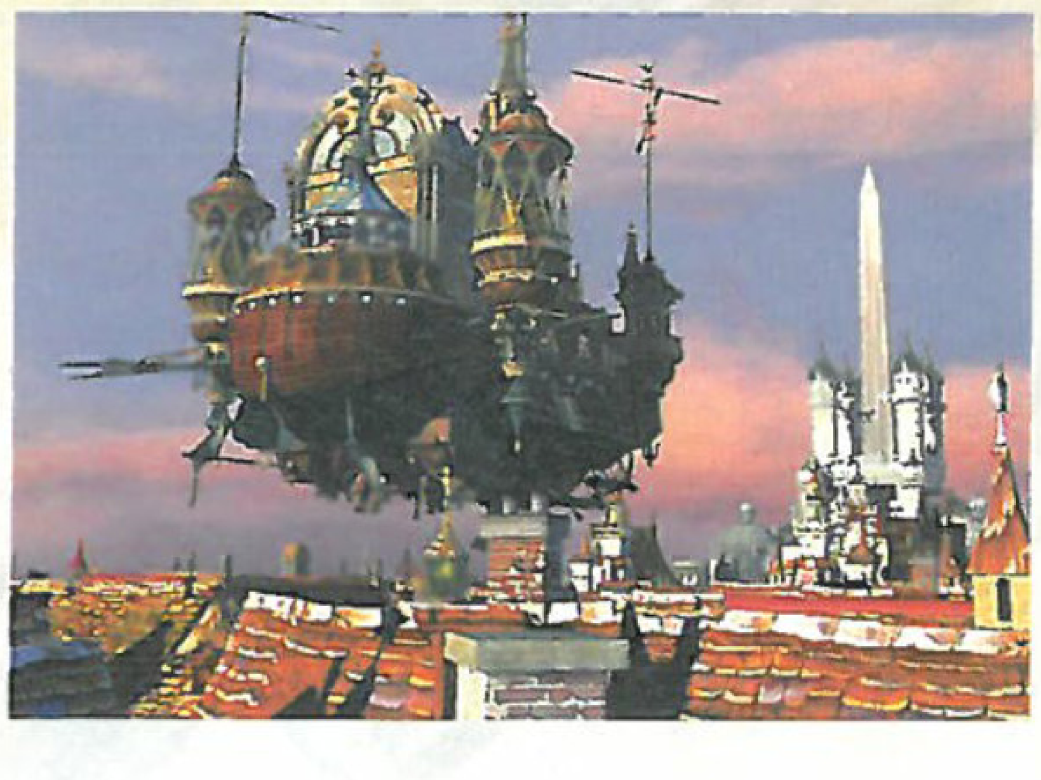
斯泰拿（ADELBERT STEINER）

皇室骑士团成员
男
33岁
大剑高手、能征善战
为了寻找失踪的主公而四处流浪

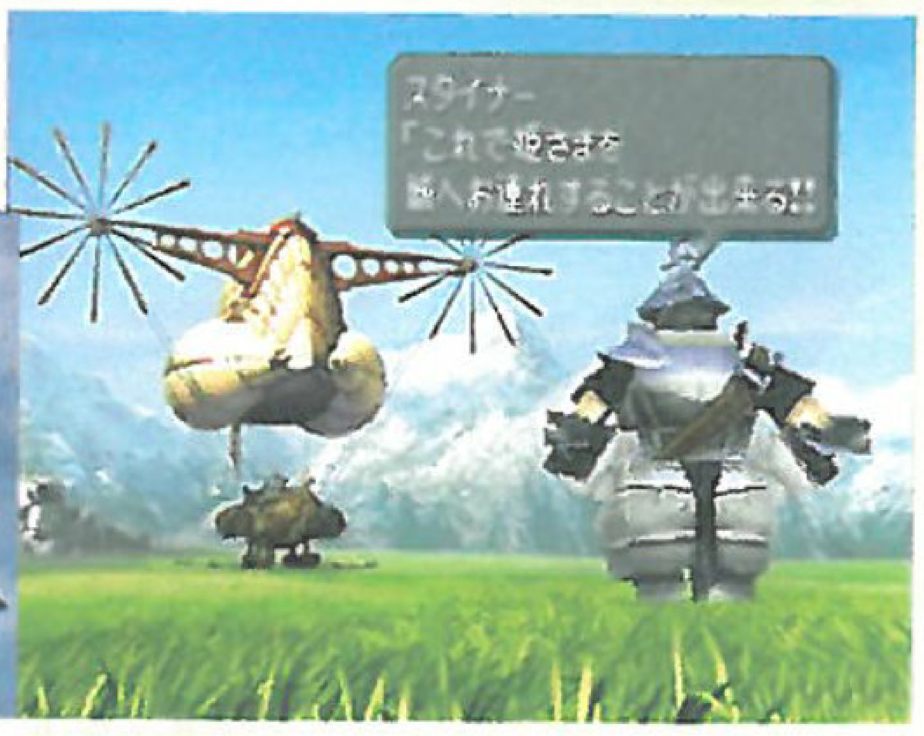
比比（VIVI ORNITIER）

黑魔导士
性别不详
9岁
谜一般的人物，不显露自己的真面目
魔法非常利害

各式飞艇再度登场



这一集中再次出现飞艇！而且数量很多。天野喜孝对飞艇着实下了来番功夫，设计有样式和功能不同的各种型号。在这一集里飞艇可以上天入地，可以潜水或到太空中去遨游。也许可以把这一集的《FF》世界当成是飞艇的世界。



发挥PS机能的极限！

据SQUARE的说法，《FF IX》将会尽量榨干PS的每一点潜力，让其机能充分发挥。7月19日，大家将玩到PS上画面最好的游戏！

增强趣味性！

这一集的《FF IX》会有大量的迷你游戏出现以期能增强趣味性。为了能让游戏更加的丰富，坂口博信也费了不少的脑筋。丰富而有趣是这一集制作的一个指针！

勇者斗恶龙VII

PS　ENIX　CD-ROM

游戏类型：RPG　发售日期：5月下旬

世界著名的跳票大作　与《最终幻想》系列同样经典的RPG
最新资料报您知

《DQVII》是《DQ》系列第一次搬上PS这个舞台。究竟这个一再延期的游戏是怎样和PS融合的呢？至少现在知道游戏已经把读碟的时间尽最大可能的缩短了。玩家在游戏时不会感到什么长时间的读碟，会玩得很舒畅的！另外，游戏会利用多边形来构成立体场景，所以看起来更有临场感。既然是立体的当然就可以在游戏中使场景做360度的转动！

以小岛做舞台

游戏的世界仅仅是一个小岛！岛上的人只知道他们自己的岛，并不知道还有其他的陆地，能看到的只有无边的大海。到底有没有其他的陆地呢？据说曾有很多人生活在这个世界上，那么这样一个小岛肯定容纳不下，所以一定存在其他的大陆。要找出事实的真象就要从一个“不思议的石板”开始。这个石板已经是碎裂的，碎片散落到世界各地。在小岛上就有石板的一部分。在一个被遗忘的神殿，神殿中有一个收集石板的台座，于是可以找到通往其他世界的方法……

其实这一集的一个重要元素就是收集这些石板的碎片。收集全这块石板就可以使大陆重现！

丰富的战斗场景

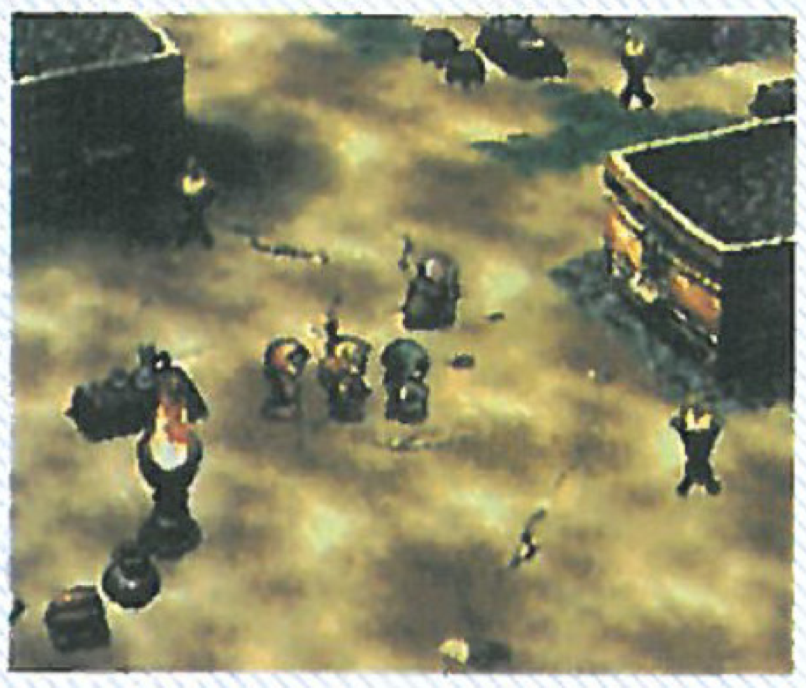
这一集中会有多达80种以上的战斗背景。而且不同的怪物会用不同的魔法来攻击你！你也可以指挥同伴来做出不同的攻击。

有趣有趣

这一集中除了可以和一些不认识的人对话以外，还可以随时和队友谈天。同过闲聊可以了解到队友的特点和性格。每一个队友都会有鲜明的个性，只要谈得两句就会暴露本性了！

怪兽宿舍

这一集中出现了一个叫“怪兽宿舍”的建筑物。在怪兽公园里不断地收集同一种怪兽，然后可以把它们放到“宿舍”中去。也许这也是一个监狱？！



新增怪兽

魔鬼猪

长得像猪一样的恶魔，攻击力强大。

攻击方式是喷出冰气和火气。

在不同的塔和洞穴中盗取宝物。

攻击方式是向敌人扔袋中的道具。

怪蛋

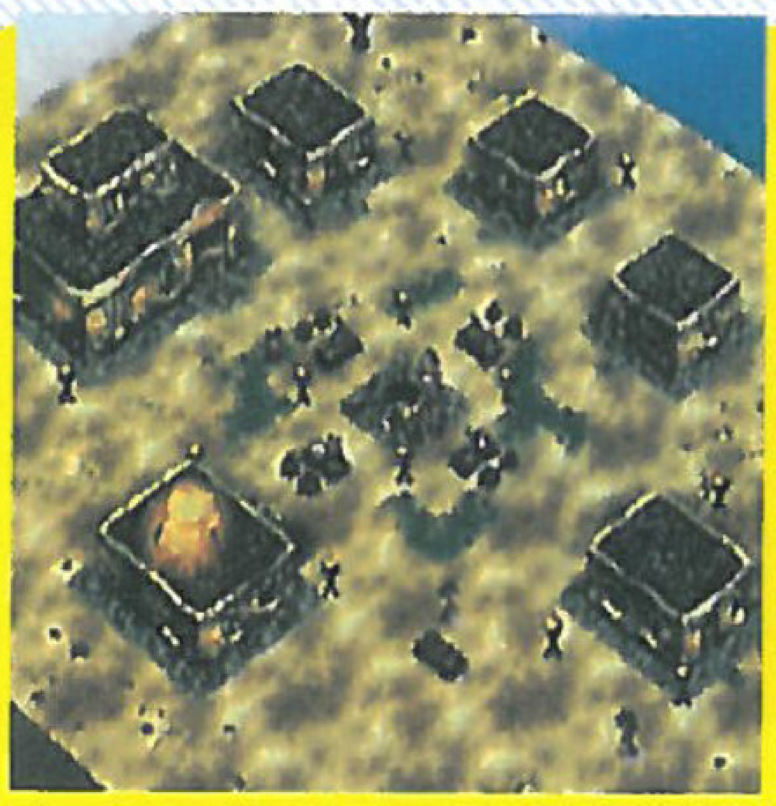
一只神秘的蛋，露出一只眼和一张嘴。

攻击方式是发出强光和自爆。

黑暗盗贼

在不同的塔和洞穴中盗取宝物。

攻击方式是向敌人扔袋中的道具。



恶魔螃蟹

有一只可怕的蟹钳，并且有很高的防御力。

攻击方式是用泡沫攻击和召唤同伴。

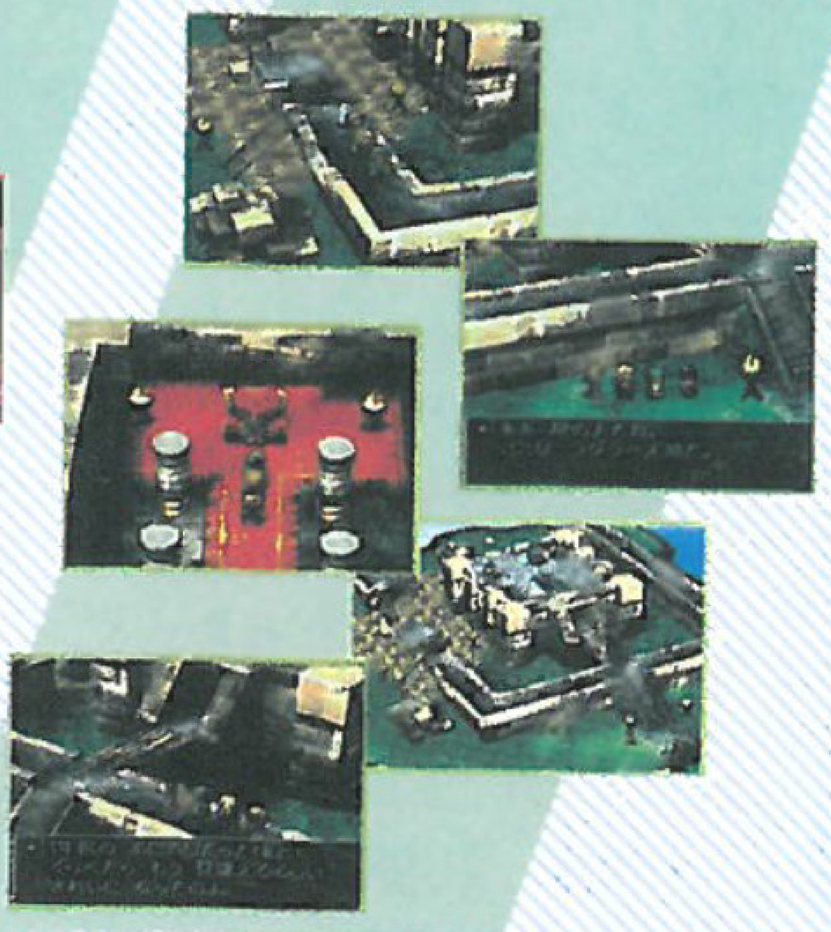
8个由石板而来的陆地

恩国村（エンゴウの村）

世界第一高塔

弗利休（フォリッシュ）

拉古拉斯（ラグラース）



利拖路多（リートルード）

山贼基地（山贼のアジト）

哈美利亚（ハーメリア）

山奥之塔

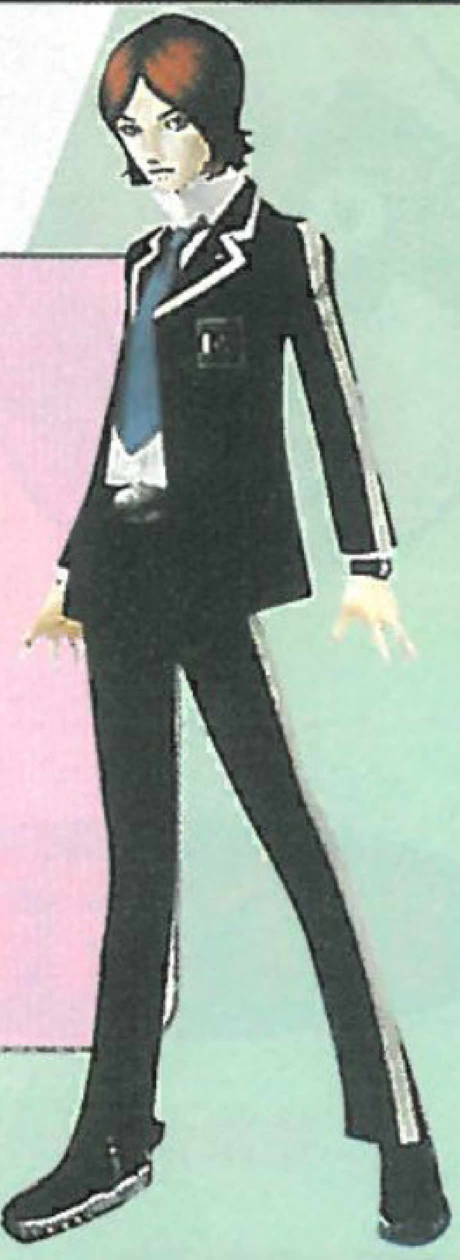
《PERSONA2》系列的完结……

PERSONA2 ——罚

PS	ATLUS	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定夏天发售

今年夏天，ATLUS将会推出《PERSONA2 罪》(以下简称罪)的续篇——《PERSONA2 罚》(以下简称罚)。曾于去年6月份推出的《罪》以其诡异的气氛、悬疑的故事情节以及非常有性格的人物设定而吸引了一大批的玩家。此次的《罚》虽然是《罪》的延续，但并不是《PERSONA2》真正意义上的续篇，因为《罚》只是作为《PERSONA2》的后半部而推出的。所以对于这些玩家而言，只有收集到《罪》与《罚》这两款作品才能算是得到了一整套的《PERSONA2》。这次我们给玩家们带来了《罚》的最新情报，LOOK!

游戏角色



周防达哉

18岁。曾是《罪》的主角，在“七姊妹学园”就读的青年。是周防克哉的弟弟，却有着与克哉截然相反的性格，是“七姊妹学园”里面公认的不良少年。舞耶每一次看到他都会有一种似曾相识的感觉，因而舞耶总是喜欢称达哉为“第六感少年”。

天野舞耶

23岁。本作中的主角，工作于一个名为“CRISTAL”的情报杂志，职业是记者。十分的开朗，对同事十分关心，也因此而受到同事们的拥戴。她对工作非常认真，从不放过在调查工作中的任何可疑事物。虽然和上司之间会不时地出现一些摩擦，但她对自己的工作还是感到相当的充实。

周防克哉

25岁。港南警察署刑事一课强暴系的警探。为人充满了正义感，正是因为对罪恶的强烈的憎恶而加入了警队。这一份执着使得他在警署里平步青云，同时也得到了同僚们的信赖。这一次由于一件离奇的连续杀人案件而被卷入了这个旋涡之中。

芹泽丽

24岁。天野舞耶的亲戚，一位酷爱占卜的美丽的化妆师。一直无法与男性好好地相处，却又经常为自己没有男友而烦恼，性格比较浮躁。曾经与舞耶同在一所高校就读，而且还与舞耶同住过一所房子。她十分擅长化妆及处理家务。

PAUL

年龄不详，目前只知道他经营着一个名叫“盗贼BASTER”的情报网页。喜欢收集各种各样的传闻，然后将之放入网络中。其他资料尚不清楚，是一个神秘人物。

故　事

23岁的舞耶是一家杂志社的前沿记者。最近，舞耶受命追踪一连串的离奇杀人事件，当她来到事发现场“七姊妹学园”之后，一段关于自己的恐怖记忆慢慢地被发掘出来。同时她在“七姊妹学园”碰到的周防达哉也让她心里有一种似曾相识的感觉。“究竟是怎么回事？”带着这样的疑问，舞耶决定将这件事情进一步调查下去。而恐怖事件的真相也由此而渐渐浮出水面……

系　统

本作完全继承了《罪》的系统，包括能够和平解决问题，避免战斗的交谈系统以及流言系统。

交谈系统

在战斗的时候，玩家除了可以通过打倒对方来解决问题以外，还可以通过与对手的谈话来和平解决。同时，通过交谈，玩家还可以取得重要线索以及各种道具。

流言系统

玩家可以放出流言，经过一段时间的传播，将会遍及整个地区，从而影响这个地区的流言情报。在此作中，这个系统得到了更深的利用，你甚至可以通过它来直接影响故事的发展。

舞　台

由于本作与《罪》是属于同一篇章的，所以游戏的舞台也与《罪》里面的大致相同，不过有许多新的舞台是本作所独有的，在下面的图片中，玩家们可以看一看哪些是自己曾经见过的。

（上接32页）

三种攻击

每一个人物都有三种攻击方法。

一般攻击

一般攻击的威力小，但是如果能把出招组织好的话，就可以用连续攻击。

蓄气攻击

蓄气的攻击威力强大，可是蓄气时间较长，在攻击前后都处于任人宰割的状态。

超豪华必杀技——无双乱舞

赵云一招斩杀50人!

此种招式威力最强，但是使用次数是有限的，所以要好好利用。

另外，装备不同的武器会有不同的必杀技和攻击力。

人物介绍

太史慈

吴的一员大将，是一个忠义的人，使用双鞭。

张飞

张飞的勇猛当然是大家都了解的了!

曹操

魏之君主，武器是剑。

赵云

蜀国的名将，智勇兼备，可以单骑在敌阵杀入杀出。用的武器是枪。

吕布

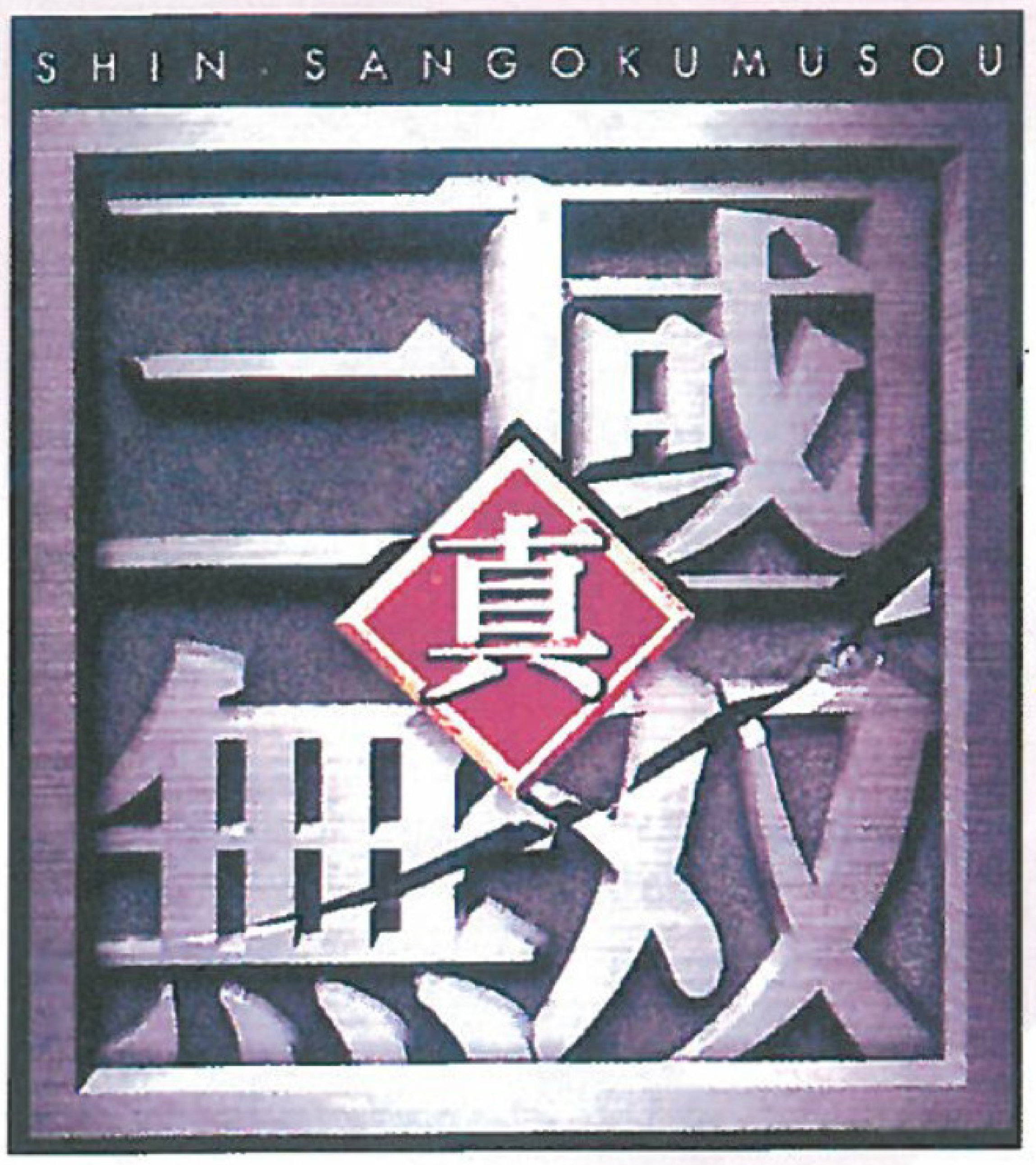
天生的名将，武艺高超，但人品不高，用的是方天画戟。

周瑜

是吴的支柱，军队的统率，用刀作武器。

典韦

曹操的贴身护卫，战斗时常作急先锋，武器是斧。



PS2 | KOEI | CD-ROM
游戏类型：ACT　发售日期：2000年春

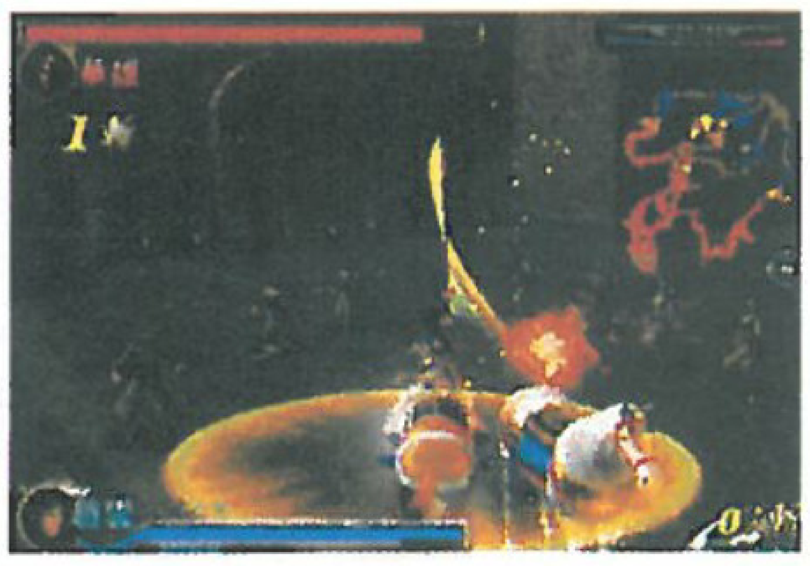
真·三国无双

漂亮的3D动作游戏！
更具可玩性的SLG成分！
更加华丽的游戏画面！
磅礴大气的大地图和千人的混战场面！
这是KOEJ的倾情奉献！
作出必杀的一击吧！
战争的成败就取决于你在战场上的风采！

KOEI是吃三国这块馍馍长大的，一向擅长做SLG。不过他做的格斗游戏《三国无双》也曾受到广大玩家的欢迎。这次《三国无双》的续篇《真·三国无双》在PS2上推出了！除了画面非常漂亮以外，《真·三国无双》的其他方面也都有大的进步，不可不玩！

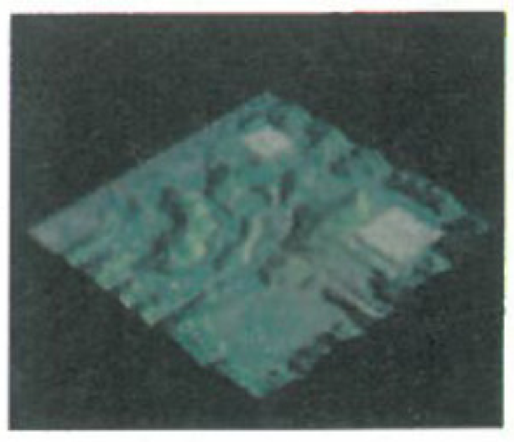
3D格斗

比起第一集来，《真·三国无双》最大的一个变化是由2D变成了3D的格斗游戏。所以，在游戏时一定要注意敌人从四面八方一起围攻你，那样可是很惨的！另外有些招式是可以作360度范围攻击的！这样一来就可以引诱敌人来围攻你，然后……



气势恢弘

因为PS2的机能强大，所以《真·三国无双》的游戏场景非常的宏大和细腻。



真实的战役

本作非常忠于原著，所有的战场都是根据《三国演义》来设计的，有著名的“官渡”、“赤壁”、“五丈原”等战役的战场。由于游戏的版图比上作增大，而且又有PS2的强大机能，所以这一次出场的敌人可以达到2000人之多！再配合上精致的画面可以给人真正身临其境的感觉。你会赞叹：太有气氛了！各位要准备好打几场大战了！

SLG类的动作游戏！

记住！一个优秀的武将必须要智勇双全，能于行动时考虑到全局的战略。在本作中如果玩家能打败敌方的主将，会大大激励已方军队的士气，另外在战场上如何寻找合适的攻击方式和突破口，也是玩家要考虑的。所以，感觉上这一集更有SLG的元素。

在游戏开始从魏、蜀、吴的武将中选择三人，仔细了解每一关的任务提示，玩家的首要目的是达成任务要，而不是杀更多的人。所以掌握战场的情况，了解敌人部署的虚实是非常重要的！

（下转31页）

Tales of Eternia

PS	NAMCO	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日期：预计2000年

《TALES》系列的最新作

如果是RPG迷的话，就一定不会对《TALES》感到陌生。这次的《Tales of Eternia》已经是此系列作的第三作了。游戏仍然会沿用前作的战斗系统，不过会加入一些新元素，令游戏内容更加丰富。这一作的游戏画面质量颇高。想来是因为DC及PS2推出后令玩家对PS的画面更加挑剔，所以厂商对画面质量下了一番力气来优化。可以说这一作绝对是广大RPG迷所期待的。关于这一作，我们在1月号上有过介绍，这一次再给大家报告一下更进一步的资料。

角色介绍

瑞德·哈舍

游戏的主角，是一名喜欢冒险的热血的少年。

玛瑞迪

游戏的另一位角色。

精灵术

精灵术是游戏的一个要点，所以这一次为大家介绍这一重要元素。精灵术大致分为四种属性：风、火、水、光。

风精灵术

援助系的精灵术，以风作为攻击手段，也可以作回复，不过其攻击威力在另外两种精灵术之下。

风之精灵施露

火精灵术

攻击系的精灵术，以火作为攻击手段，是最具破坏力的精灵术。

火之精灵依库里多

光精灵术

这是最高级的精灵术，也只是人类才能修炼的精灵术，其特性除了是可以兼容以上三种精灵术之外，还能发出圣光去控制这三种精灵术的精灵。

水精灵术

这是属于回复系的精灵术，其主要是作体力的回复以及中毒后的治疗，而此是不能作任何攻击的用途。

水之精灵云迪尼

精灵瓶

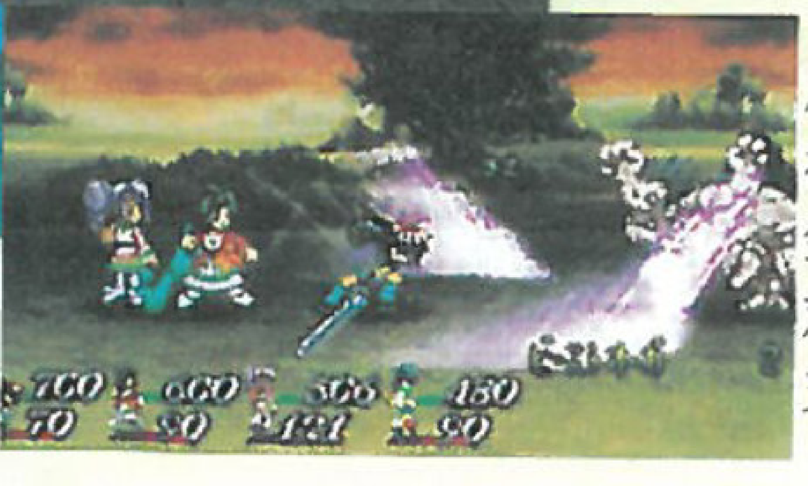
从公开的资料中我们得知游戏内会设有一种名为精灵瓶的道具，它被设计为试管的形状，一直被别在主角的腰间，从图中看估计是收集精灵和召唤精灵用的，另外中央处的红色石则会是一枚精灵石。

战斗系统

在这集的游戏中，战斗系统与前两集的大同小异，就是在战斗画面时已方的人物以直线排列，而玩家所需要控制的就只有主角一人，至于其他的队员玩家只需要控制他们的攻击方式，那么在整场战斗中他们就会自动作出行动，并不需要玩家去操心。这一集是会加入一些新的要素，例如角色的必杀技会根据使用的次数而升级，更可以作出两人的合作攻击，使得在战斗上更加多元化，更具有战略性。

卧龙空破

真空裂斩

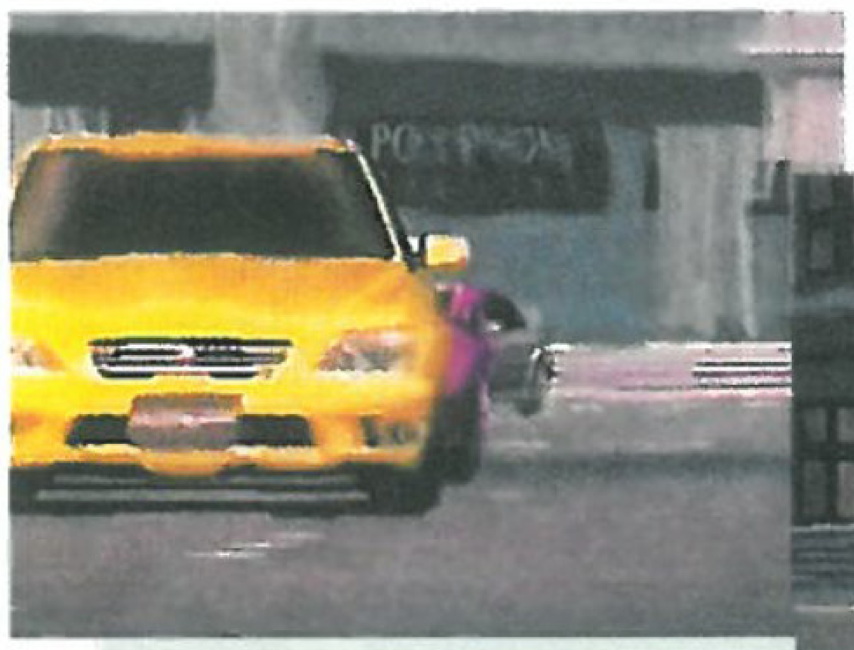


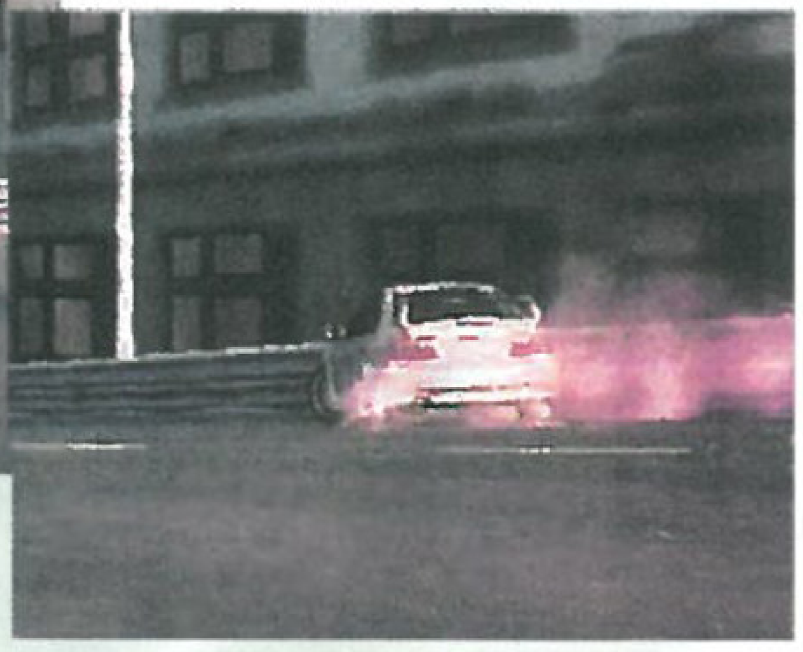
魔神剑·双牙

GRAN TURISMO 2000

PS2 | SCEI | DVD-ROM
游戏类型: RAC 发售日期: 未定

相信有很多玩家都十分喜欢PS上面的《GT》系列，如今SCEI发表了他们的最新作品——《GRAN TURISMO 2000》(以下简称GT2000)，甚至还提供了游戏的体验版以供游戏迷试玩。这期就让我们一起来欣赏一下GT2在PS2上面的精彩表现。



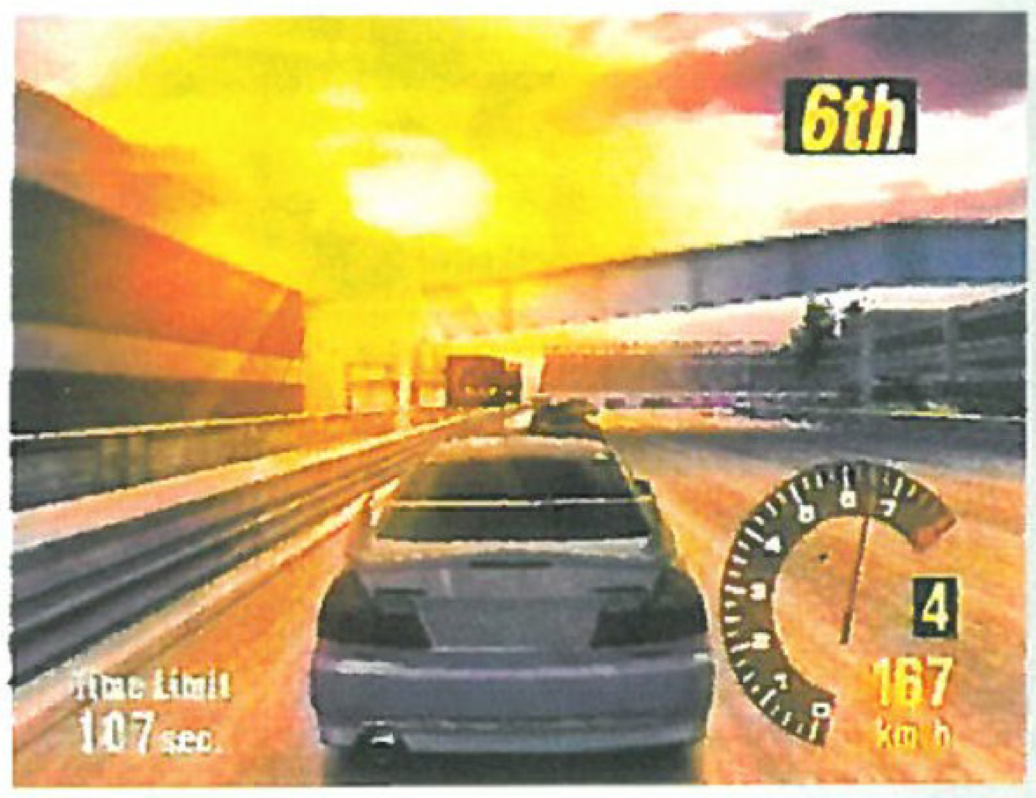


《GT2000》体验版

从这次SCEI发表的GT2000体验版来看，GT2000已差不多制作完成，目前正在进行最后的测试工作。虽然是这样，但是在体验版中玩家的自由度还是受到了很大的限制——玩家只可以自由改变赛车的颜色、选择RACING和DRIFT、自动档和手动档和DUAL SHOCK2振动与否而已，除此以外再没有任何项目可以选择了(就连赛道都只有一条)。不过光是这些，就已经能够让你有目瞪口呆的感觉，真是无法形容!

超真实画面

由于利用了PS2的强大机能，GT2000的画面简直可以用“真实”二字来形容。无论是其光源效果，还是车身金属反光的质感，都和真车没有分别。另外，随着周围景物的不同，车窗也会倒映出不同景象。而且此款游戏中的阳光给人的感觉就像真的一样，就连一点点细微的变化也不放过。



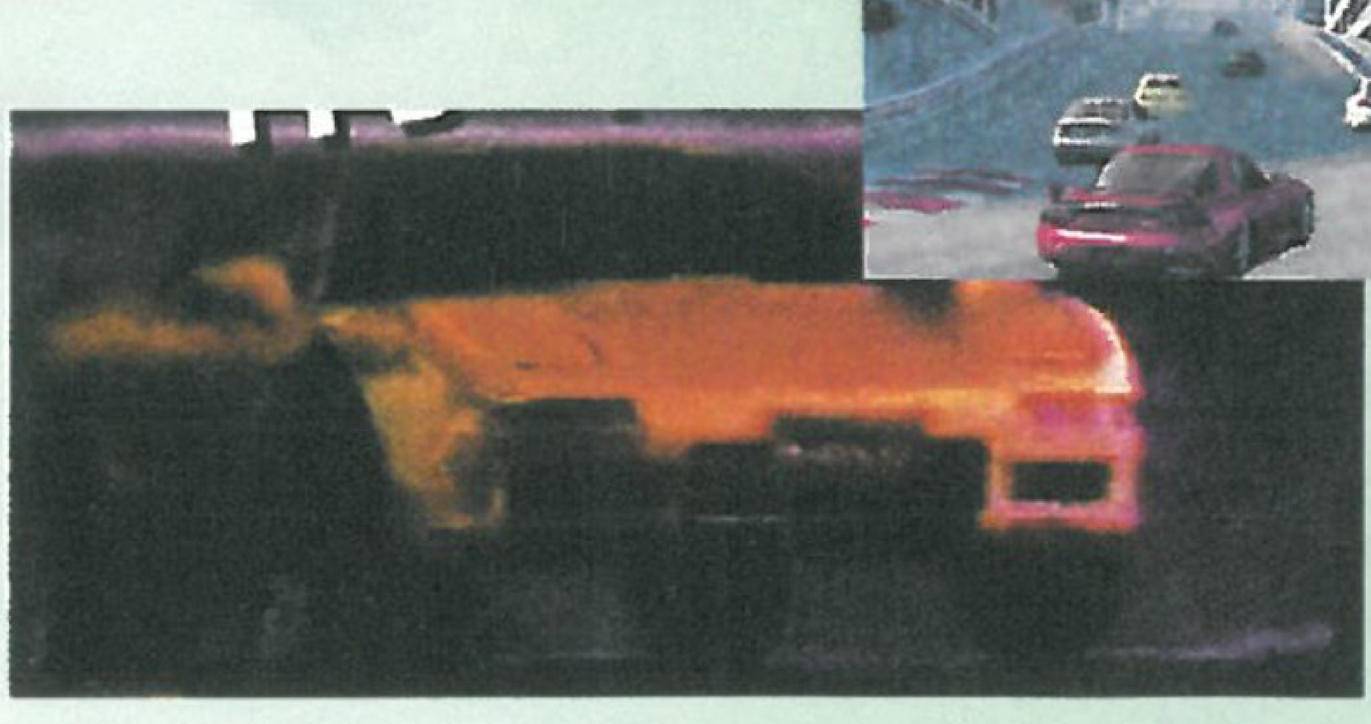
除了这些以外，还绝对值得一提的就是游戏的REPLAY，做得和OPENING一样，就连地面热气上升所产生的模糊效果都尽力表现了出来。看着游戏中的REPLAY，就仿佛是在观看一场真实的赛车记录片一样。

赛车本身的质感及反光都跟真车没什么区别

惊人的速度感

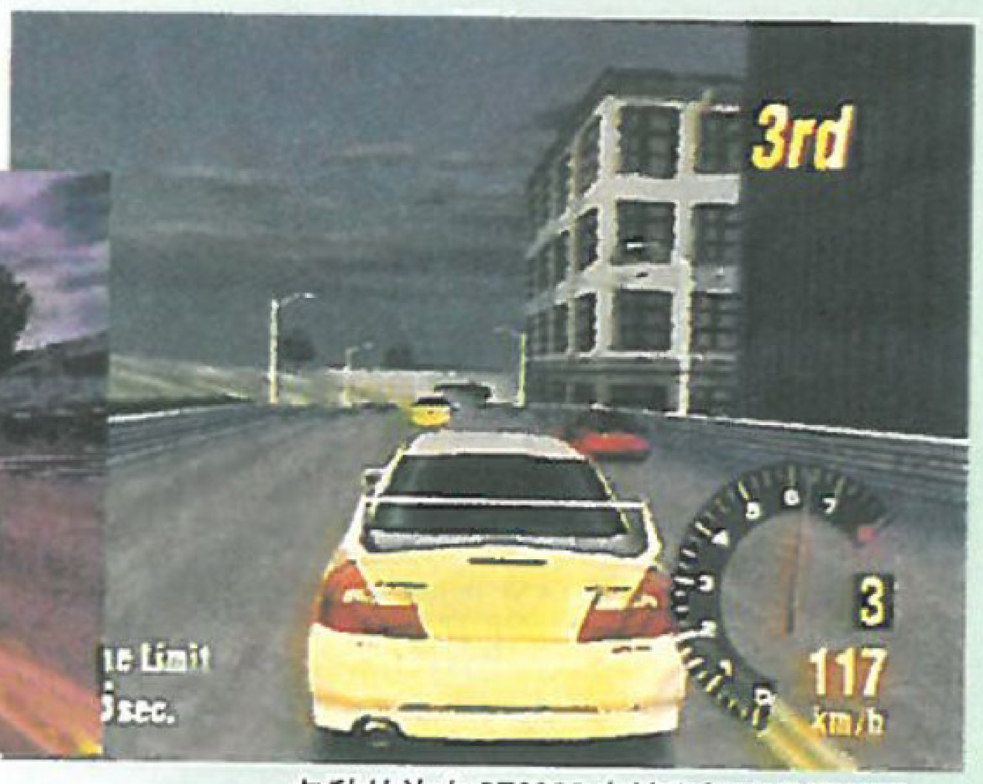
GT2000的比赛画面

虽说GT2000的画面非常的真实，但GT系列中的那种速度感仍然很完好的保留了下来，你绝不会觉得赛车很慢。尤其是在刹车后立刻加速的那一刹那以及转向时的反应和甩尾时的速度，无一不体现出GT2000中令人窒息的速度感。



良好的操作性

GT2000的操作性能基本上和PS版本上的GT2差不多。不过比起当年的GT2来，GT2000更加顺畅、更加的容易控制。利用振动手柄的ANALOG(摇杆)，玩家会体验到当初GT2的感觉，不过GT2000的操作就要流畅得多了。此次GT2000在操作上面做了一个不大不小的改动，给赛车加速不再是简简单单的按住油门键不放，而是按得越紧油门就拉得越多，不过这样对玩家的手指可能就……

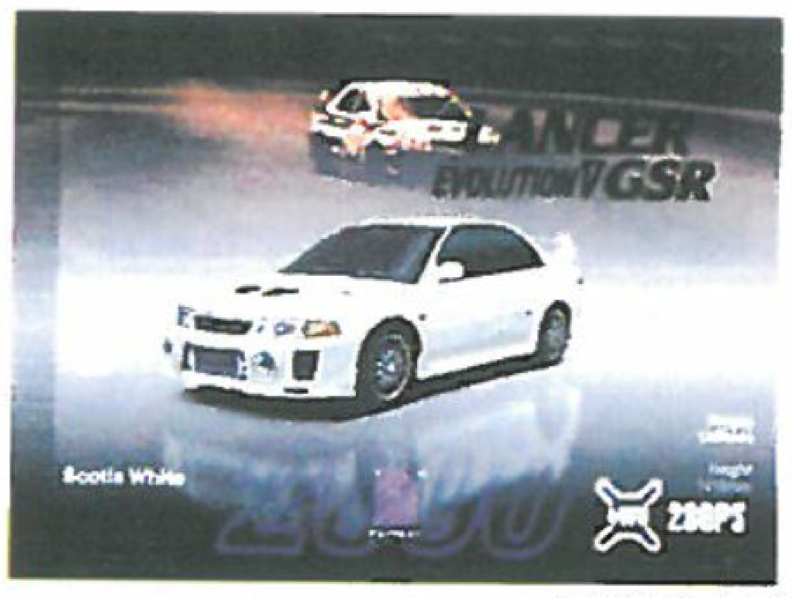


各种特效在GT2000中被发挥得淋漓尽致

游戏的光源处理的非常精彩

GT2000整体感觉

凭借着60帧／秒的画面(GT2可只有30帧／秒啊！)，GT2000有着完美的流畅度和相当精致的画面，相信就这几点来看，没有哪一个赛车游戏迷会对它不动心。目前SCEI仍未公布GT2000的准确发售时间，我们只有拭目以待，期待这款优秀的赛车作品能够早日推出！



可以给车身更换不同的颜色

游戏画面欣赏

EVERGRACE

FROMSOFTWARE在PS2上的又一力作！

优于《ETERNAL RING》的双角色动作RPG！

PS2	FROM SOFTWARE	DVD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日期：4月27日

这是继《ETERNAL RING》之后FROMSOFTWARE在PS2上的第二个游戏了。此作游戏改进了一些《ETERNAL RING》的不足之处，在利用PS2的机能方面也做得更好了。相比《ETERNAL RING》，此作会更有趣，并以世界冒险为主题。这一次主要为大家介绍游戏的背景故事和系统。

由胎记引发的故事

在一个叫艾迪比利的大陆上，有一种奇异的树叫做“比利也那”。在很久以前，这片大陆上有一种人长有“古尼斯多”胎痣。胎痣的样子跟大家见过的皇冠差不多。有这种胎痣的人寿命很短，而且全都死于非命。最令人害怕的是他们会给身边的人带来不幸。所以人们也把这种胎痣叫做“咒之烙印”。

不知是从哪一年开始，一个叫利比的帝国开始了它统一大陆的征战。在与一个拥有“古尼斯多”胎痣的佣兵领导的部落战斗中，帝国的人发现有胎痣的人拥有惊人的力量。他们的力量是来自“古尼斯多”胎痣吗？帝国的人对此产生了极大的兴趣。为了研究出这种惊人力量的秘密，帝国成立了一个研究部门。而帝国中原来的一个专门研究“比利也那”树的研究部门在部长巴古基拉的带领下也开始了对这种神秘胎痣的研究。后来有研究学者发现“比利也那”树与“古尼斯多”胎痣之间会发生不可思议的作用。将“比利也那”树的果实中提炼出的物质结晶后，能得到一种叫“柏路拉”的晶体。它的功能是提高人类的各种能力，只是太不稳定。而“古尼斯多”与“比利也那”树混合后，可使得“柏路拉”晶体的稳定性提高。因为有了这一科学发现，一种名为“亚鲁古特”人造纹章被研究了出来。当使用咒语把这种纹章和武器合成后就能将人类的潜力引发出来。这种强大的武器被称为“柏路拉武器”。有了这些武器，帝国就能将部落内拥有“古尼斯多”胎痣的佣兵消灭，从而成为历史上拥有最强军队的军事强国。

虽然发明了拥有强大威力的“柏路拉武器”，可是巴古基拉并没有因此而满足。原因是巴古基拉实在是一个贪婪的人，他开始捕捉有“古尼斯多”的佣兵，并且用他们来做实验，希望能发掘出更多未知的神秘力量。但是，这种实验在这些拥兵身上做多了使得他们的实验效果下降至几无实验价值，所以巴古基拉必须尽快寻找新的实验体，故事就这样逐渐地展开了……

游戏中的商店

商店里除了可以买卖道具以外，还能修理和强化武器。

使用武器攻击时，“柏路拉”的力量会下降，所以要经常到商店修理。不过，要想修理武器必须有足够和合适的“柏路拉”片。玩家可以在被消灭的敌人身上拿到一些“柏路拉”片。

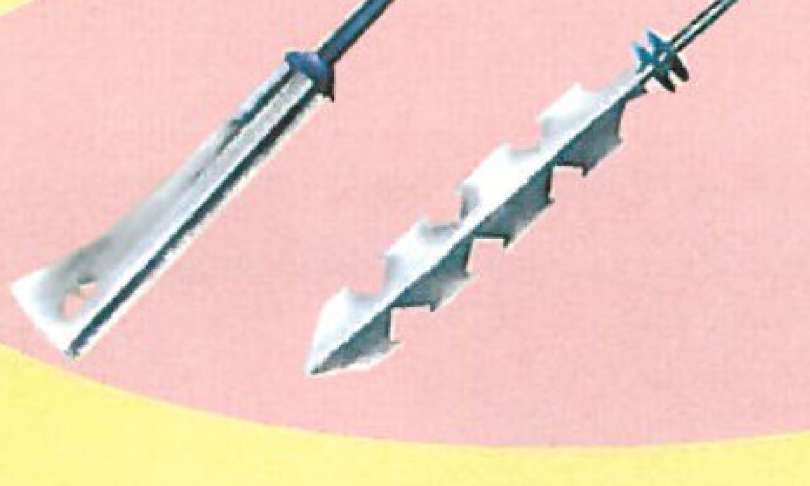
在柏路拉武器中已设定了等级，当使用柏路拉片与武器合成时，会使武器的等级改变。除了令等级改变以外，“强化”也可为武器增加新的柏路拉技能和属性。当制造了新的武器后，可以让店员对之作评估。想方设法制造更高评价的武器，可能会成为大家在玩这个游戏时的一大乐趣呢！除了以上所提及的两种用途外，商店还可以为所持的武器改变颜色。每一种武器有五种颜色可供选择。

武器与盔甲

游戏中的武器分为剑斧枪弓四大类。

斧是威力大速度慢的武器，属于“斩”系武器。

剑是威力和速度较为适中的武器，属于“斩”系武器。



枪是威力小速度快的武器，属于“突”系武器。

弓是由游戏中两个主角之一的“莎拉美”专用的武器。它重量轻、攻击距离远。

游戏中的盔甲分为头盔、铠甲、护足、铠饰四大类。

两个主角

尤特瑞德

游戏的男主角，右手上有出生时带来的皇冠形“古尼斯多”胎痣。他的从小就遇上各种不幸的事。他的父母被敌对国家暗杀使他成了孤儿。后来他的姐姐莎拉美也失踪了。孤独的尤特瑞德走上了为父母复仇的道路。某一日，他追踪线索到了“比利也那”森林，可是突然被不明的神力转移到一个叫“利比”的地方……

尤特瑞得刚开始时是在一个叫作“沙拉玛多山”的地方，从这里可以到达利比城。

莎拉美

莎拉美刚开始是在人类学研究所内，这里的资料室中藏着一些关于人类学的书籍。

怪兽

游戏中有很多种怪兽，它们不时出现在主角的旅途上。打败它们可以得到经验值、金钱、装备和道具。

操作

□键：使用武器
△键：使用魔法或特殊技
○键：从地上拾起道具
X 键：快速跑动（与十字方向键配合使用）
L1 键：登录道具转换
L2 键：简易动作变更
R1 键：转换视角
R2 键：改变视点距离

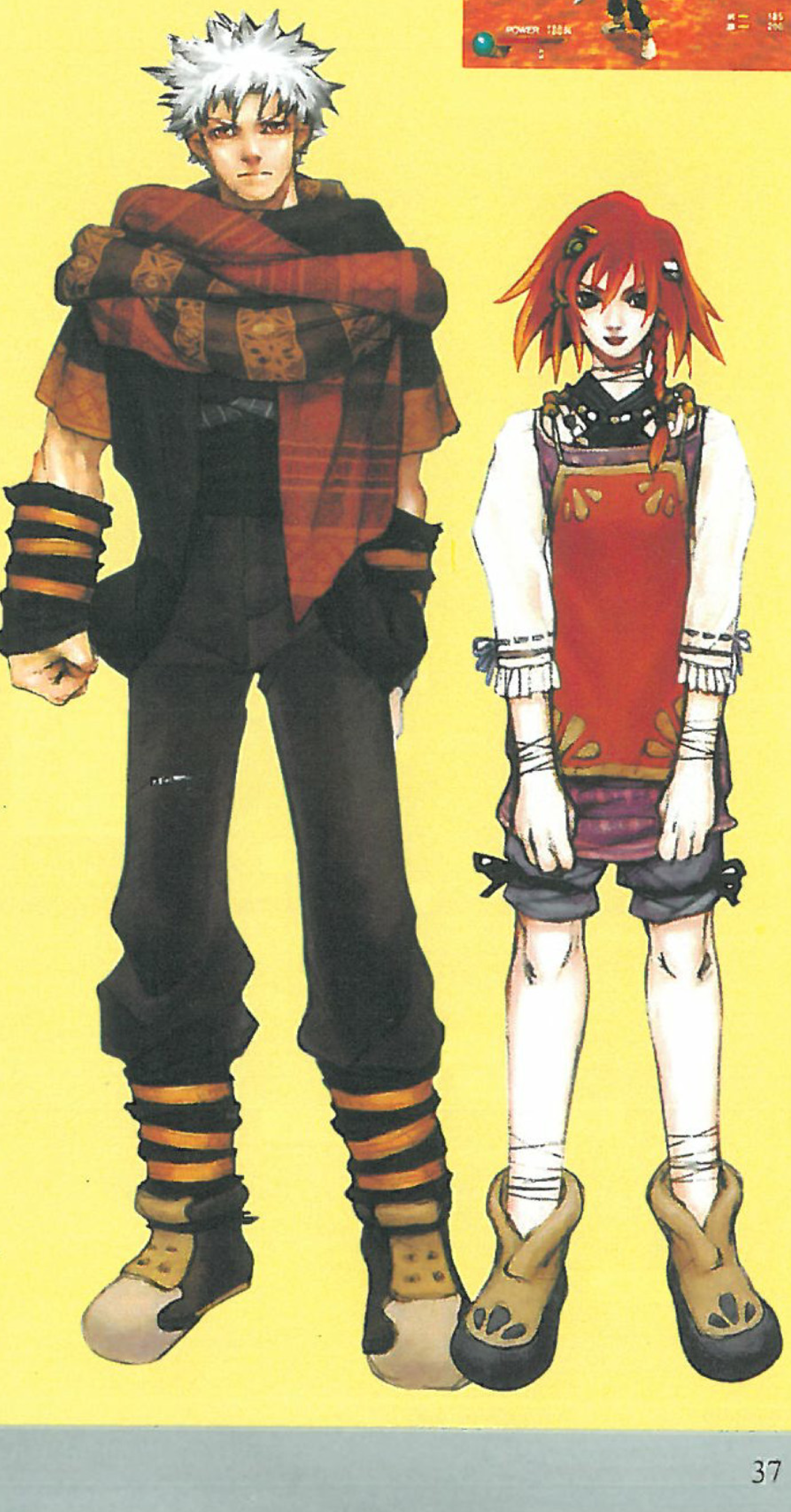
如果按住 X 键并配合方向键可以快速跑动，但是跑动时会消耗大量的体力。当左下角的能量值耗光后就会有一段时间不能再跑动，必须等上一会，能量会自动补充。

R1和R2配合使用可以灵活的变换视点，不但可以更好的观察四周环境还可以仔细观察敌人和自己的样子。说到这里要提一下的是，如果换了盔甲就可以用这个办法看到自己的样子也有相应的改变。

在游戏中按 SELECT 键可以进入系统设置画面

小地图的作用

有了微型地图就不容易迷路了，可以很直观的了解自己身处的位置。

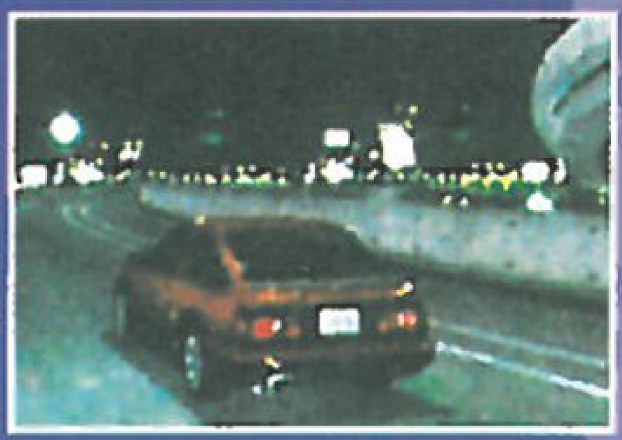


首都高BATTLE2

DC	GENKI	GD-ROM
	游戏类型：RAC	发售日期：预定6月

准备完全投入紧张刺激的黑夜追逐赛吧！！！

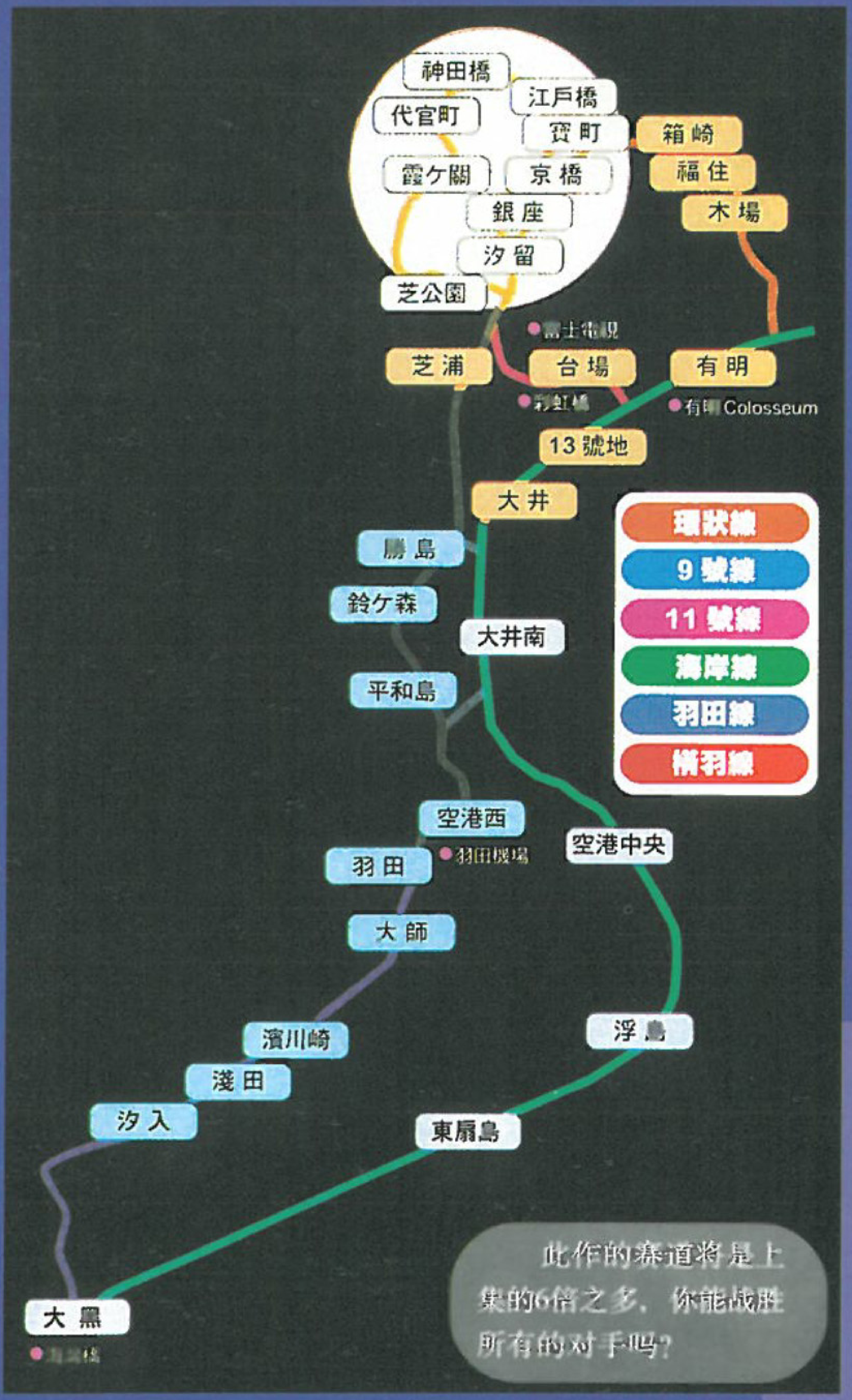
继99年元气的《首都高BATTLE》发售以来，有很多人都沉迷其中，如今元气终于决定推出《首都高BATTLE》的续篇，相信会再次引发一阵赛车狂潮！现在，让我们一起来先睹为快，看一看元气在这一年里都将一些什么样的创意融入到了此款新作中吧！



尽情狂飙
于各个城市之间!

深夜飞车!

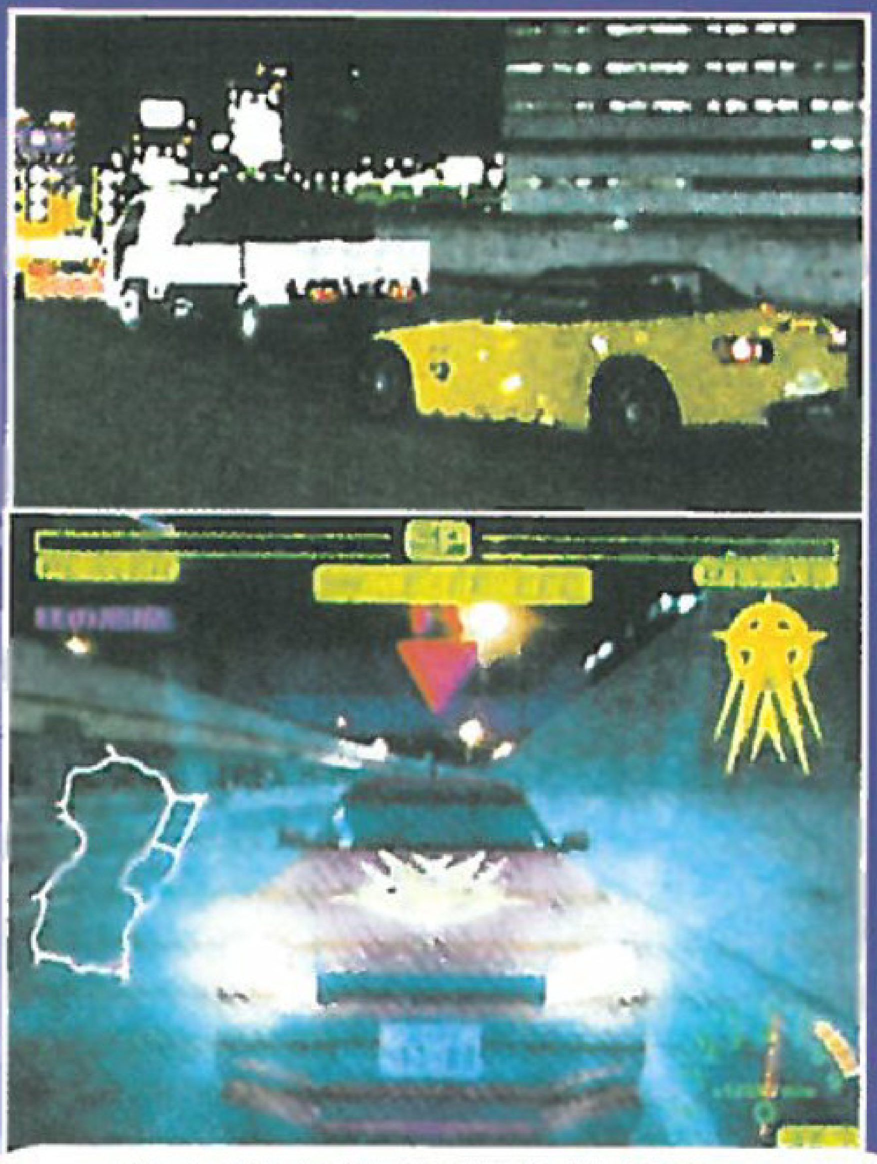
游戏的要点是在首都高速公路上寻找对手，并努力的超过他，通过每一次胜利得来的点数来加强自己爱车的装备，然后再利用提高性能的赛车来进行下一次的比赛。



此作的赛道将是上集的6倍之多，你能战胜所有的对手吗？

300人！？

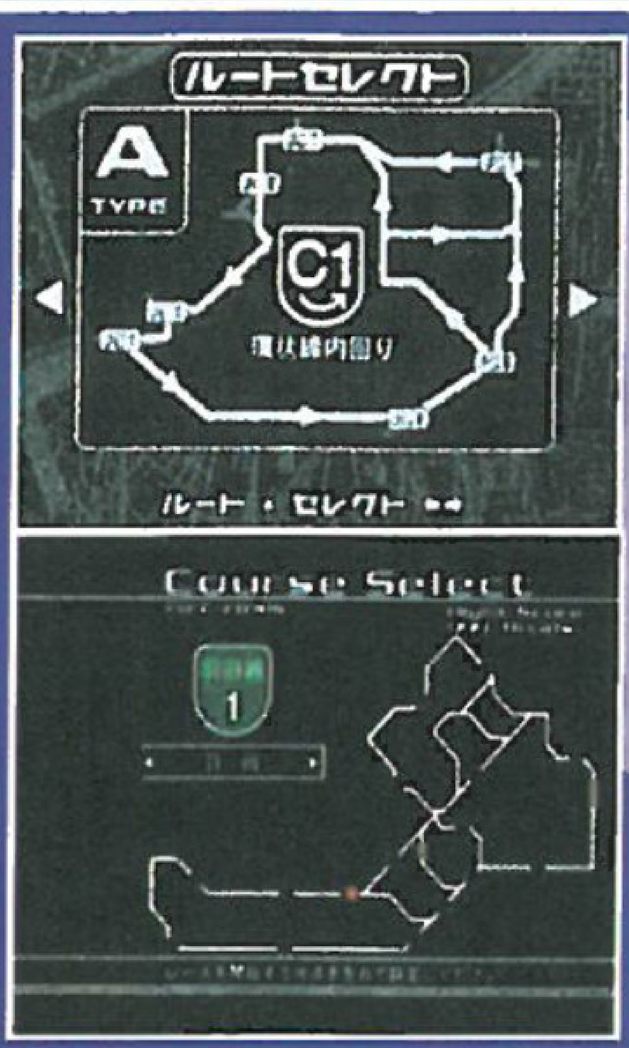
此次作品中登场的选手大幅度的增加，多达300多人，是前作的2倍多！这次游戏中所登场的对手会组成不同的组织，划分好自己的地盘，各自为政。一旦你发现了游戏中的一个对手之后，只要在他的所属组织的地域里面进行比赛就可以了。



在上集中的最终决战关卡——"4 DEVAS"，你有把握超越对手吗？

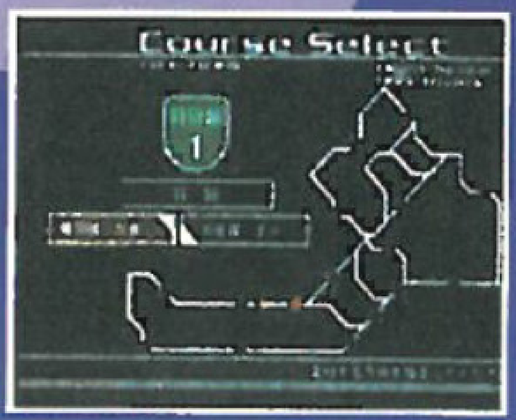
180km长的赛道!

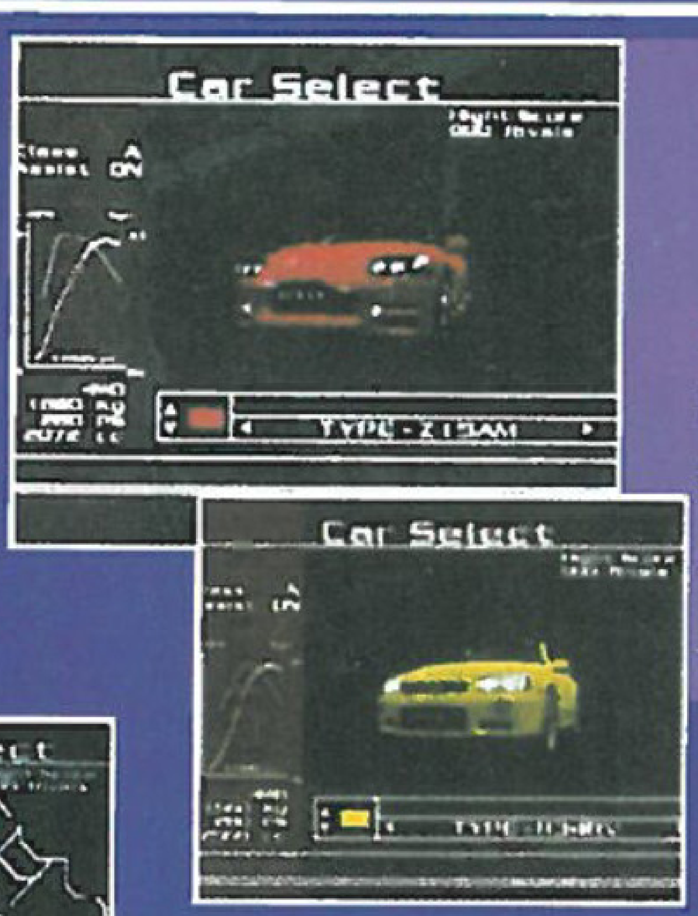
这次的游戏里面的赛道被厂商一下子增加到了180km，是上一代的6倍之多！游戏中赛道的立体感被大大的增强，而且还增加了赛道高低差的概念，使得游戏更加逼真。此外，游戏中登场的多种的车型将会根据赛道场所的不同而改变，带给你首都高中独特的竞赛气氛！



赛道中的分歧点

由于道路延长了许多，分歧点也比前作增加了9个之多。当在分歧点上不知所措的时候，画面便会出现道路的驾驶路线图，使各位玩家可以安心的进行游戏。而且，还可以自由地选择赛道的地点位置!



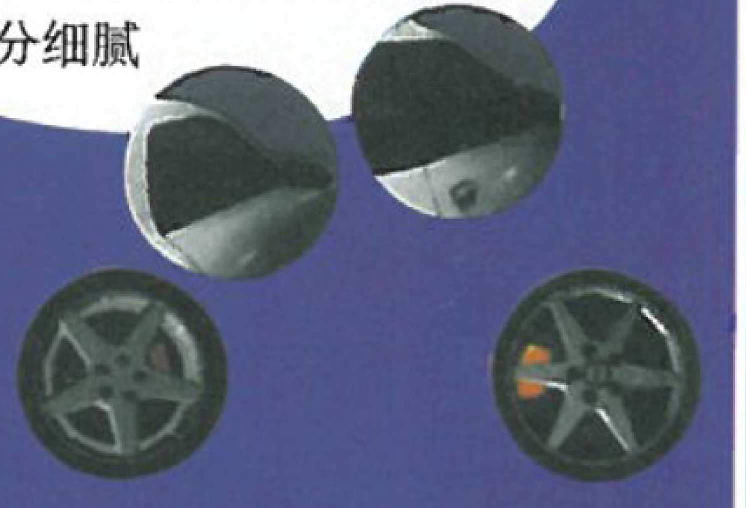


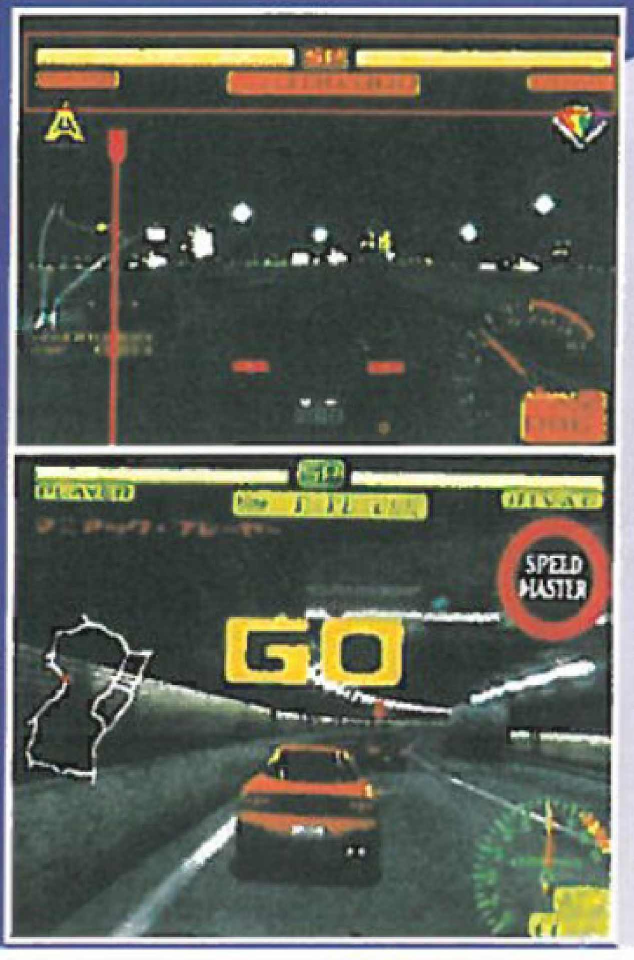
60种以上的车型登场!

这次登场的车型将会是上一作的2倍多，多达60多辆赛车！比起上一作来，此次赛车的立体感更为强烈，甚至连细小的部分都能很清晰的看见，值得一提的是连Aero零件的数量都被增加到了120种以上！！

左边的是模拟处理画面，右边的是数码画面。

就连车轮的刹车系统都制作得十分细腻





由于《首都高BATTLE》很成功，吸引了一大批的忠实玩家。而此次元气为了能够让玩家们更加地投入到游戏中去，在制作《首都高BATTLE2》的时候收集了不少玩家的意见(唉，日本玩家可真有福气)，希望能够尽量地迎合大家的口味。在此次作品之中，除了在游戏画面上有非常大的改进之外，各个方面都得到了大幅度的提高。游戏的路线更是比原来的要长得许多。相信等到此款游戏发售的时候，会令《首都高BATTLE》系列再次成为人们的焦点话题!

如果在比赛时的表现卓越的话，就可以在车尾得到一个STICKER，这个可是身份的象征啊!

如图所示的那样，此作中车辆的造型十分清晰，连极不显眼的零件部分也都表现了出来。在其他赛车游戏中难以看清的门把等部分都完全的再现于玩家的眼前。

首都高BATTLE2最新情报！！！

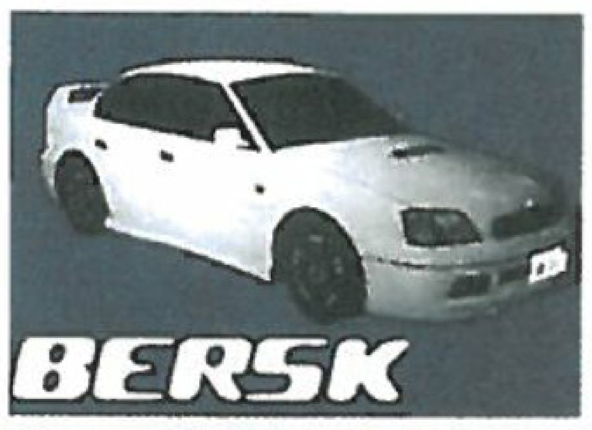
◀轻型的FR博得了众多FANS的喜爱，以俗名86而家喻户晓

◀3门的设计，由于成为某位焦点人物的坐驾而再度燃起人气

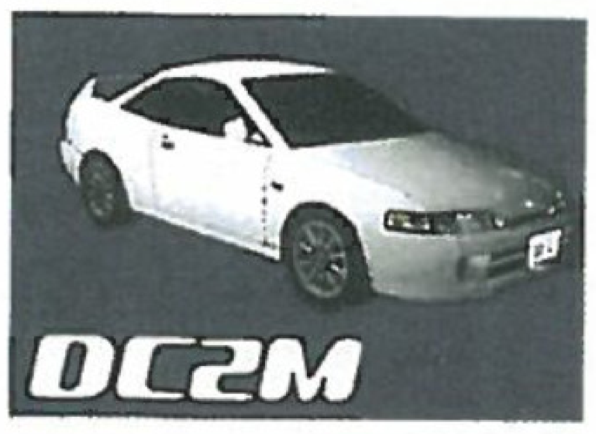
◀同样作为86系而广为人知，给人留下深刻印象的是棱角分明的Bed Light

◀也是3门的设计，但是由于它的规格平凡，所以就不多提了

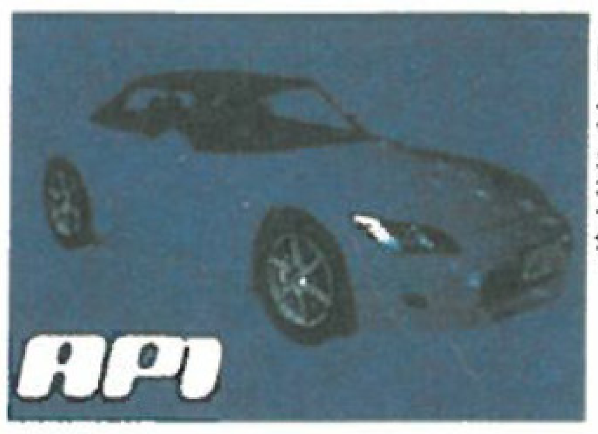
◀Z15AM的改良之作，由于轮胎宽阔，极易驾驶



◀SB公司引以为荣的水平对向引擎和4W系统是其特征



◀其引擎性能和超群的转弯性能是风靡一时的H公司人气产品



◀这是H公司很久以前就将之随同FR一起推出的双座位跑车，去年的人气还不错

◀汇集N公司的先进技术，专为在Racing中取胜而制作，日本国产的最强级

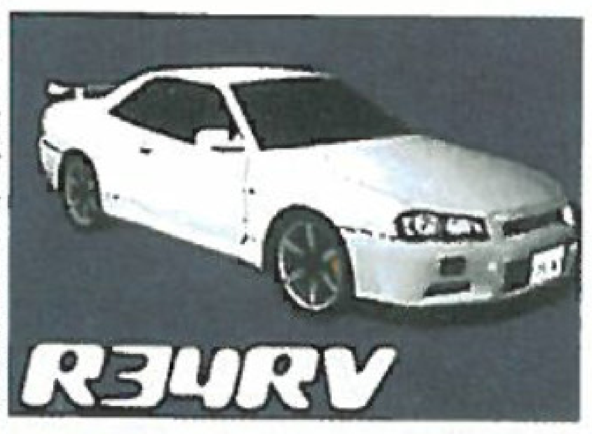
◀在R32的机械装置上精益求精，驾驶着它你将会体会到一份Driving Pleasure…

◀搭载了V6 DOHC的2个Turbo + 4WD本格型Sport Car

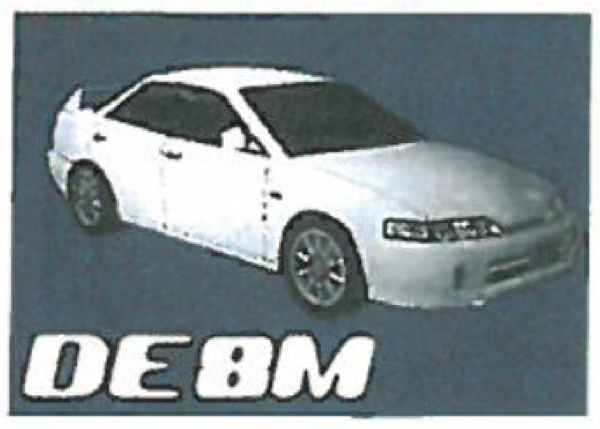
◀搭载了旋转式引擎，是一款转弯性能极强的FR车

◀车身轻，Power Full都具备的FR赛车，疾走如风

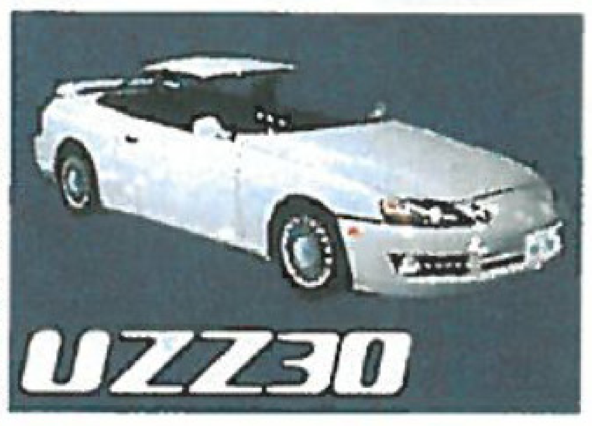
◀拥有与RERSK同样的引擎和驱动系统，属于旅行车兼货车的最高版本



◀在R33上安装了经过改良的引擎，使引擎性能得到大幅度的提高



◀DC2M的4门款式，性能强劲的VTEC引擎和柔韧的SUS是其魅力所在



◀汽车底盘性能好，稳定性能强的名贵双座位轿车

◀可以说是参加驾驶技术比赛时的首选，拥有改良机械装置的4WD Sport决定版

◀装备了输出功率强的引擎和缓冲器，是追求行驶性能稳定的T公司的杰作

RUNE JADE

网络RPG终于出现！与素不相识的玩家一起探险！

DC	HUDSON	GD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定夏季

DC上的第一个网络RPG游戏将于今年夏天隆重登场！这是一个把DC网络功能发挥到极限的游戏，它的出世将冲击所有玩家心中的RPG概念。所以非常值得期待！游戏的人设是由负责《罗德岛战记》的箕轮丰制作。

基本系统介绍

虽然游戏的重点在网络功能上，但是就算是进行单人模式一样可以得到很大的乐趣，不会比其他的RPG游戏逊色。游戏系统的要点是高自由度的角色扮演成分和利用“JADE”来强化武器。

单人模式

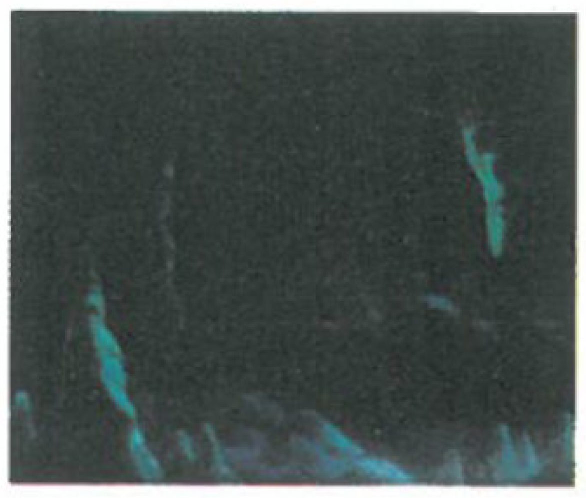
玩家若使用单人模式，得到的乐趣和其他的RPG差不多，就是在迷宫中探险，与敌人战斗，搜集道具，最后使自己能力升级。这就是大家所说的“练级”了。

在黑暗迷宫中和敌人战斗

联网模式

和不认识的人对话，相约探险

在网络上和不认识的人一起冒险是当今游戏的一大走势。由于队友或敌人是跟自己一样的现实中的人，所以游戏玩起来会趣味倍增的！一般的，当玩家在游戏的世界里遇到了其他的玩家，你可以不理睬他，也可以和他组队去较难的迷宫中一起探险，你甚至还可以和他对战！如果是在单人模式中，只能玩到20多个迷宫，但在联网模式下将可以玩到100个迷宫。这也是联网模式的魅力之一呢！另外游戏中和其他玩家的对话也是很重要的一环，因为实时的交流是增强趣味性的一个重点。可惜的是中国的玩家就没有这样的福气了。



在战斗中向自己的目标靠拢！

当玩家在迷宫中战斗后得到经验值使得自己可以LEVEL UP时，玩家可以将各种能力提高。于是，便可能产生“使用魔法的骑士”或是“爱好格斗的魔法师”这样古怪的角色类型。这全都取决于玩家在LEVEL UP时的选择。

魔法

火属性的攻击魔法

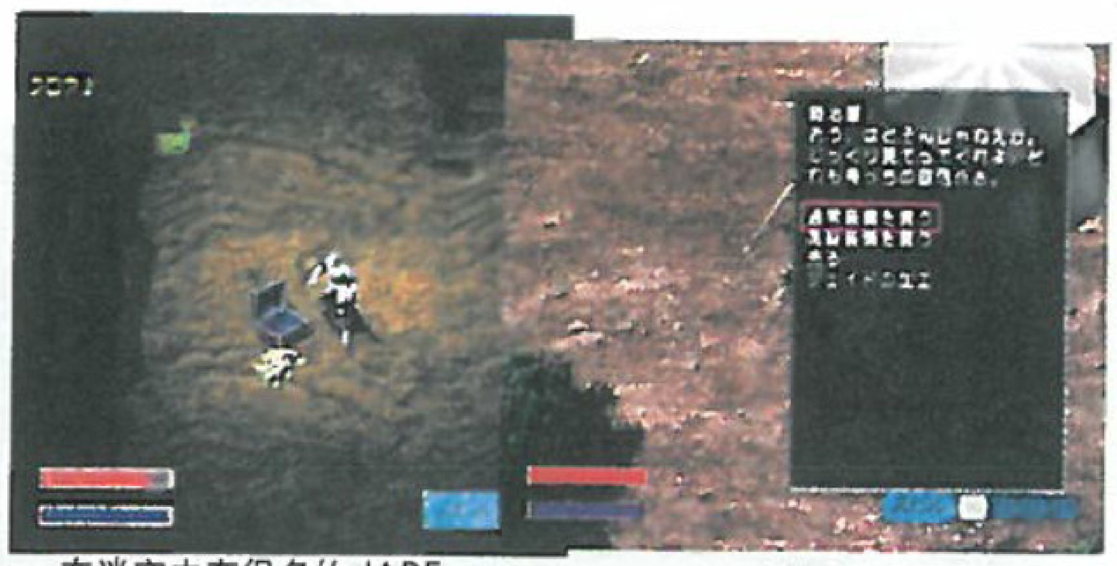
水属性的攻击魔法

是否使用魔法与角色的职业无关。魔法的使用是利用“魔法卡”来实现的。而且，魔法的威力和LEVEL UP没有关系，只是与卡片的种类有关。魔法的LEVEL上升

之后，便可以使用更少的MP来发出威力强大的魔法了。

重点的重点：JADE

游戏中的JADE是一种有超常力量的物质。据说它是由伟大力量的拥有者之灵魂凝聚而成。玩家可以将“JADE”加在各种装备之上，将存于“JADE”内的力量转移到那装备中。各种“JADE”配合不同的道具会有不同的效果。



在迷宫中有很多的JADE　　可以对JADE进行加工

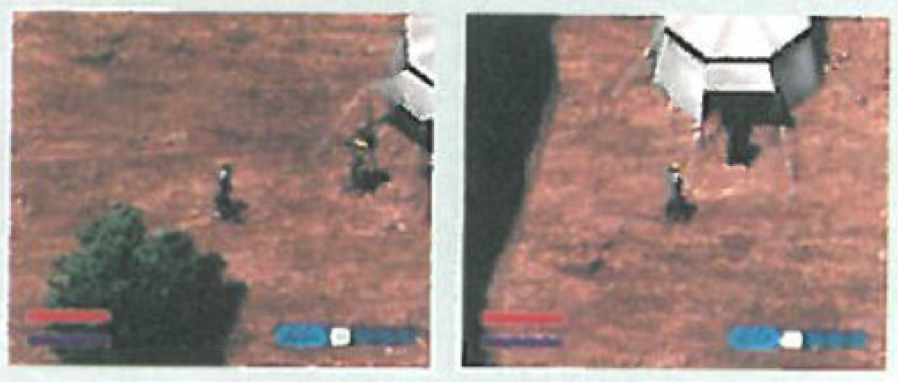
城市

主角所居住的地方。从这里出发去探索各个迷宫，在完成之后再次回到这里。城市的不同会根据主角的不同职业而改变，因为主角有四种职业，所以会有四种不同的世界展现在大家眼前。

地面有异国情调的图案　四处有忍者的日本　干旱的沙漠世界　中世纪风格的世界

帐篷

在每个迷宫的人口附近都会有一个帐篷，里面是从世界各地来迷宫的探险者和商人。进入迷宫之前最好在这里准备好各种装备。在联网模式下，在这里会初次遇到其他的玩家。



帐篷是大家交流的地方

迷宫

每个迷宫都各有不同。情趣各异的故事、谜题、道具都在等着玩家去品味。同一个迷宫，每次进入后都会有所改变，包括怪物和宝箱出现的位置。这使得游戏更具可玩性。

值得探索的迷宫

职业

在游戏开始时，玩家可以选择的职业有4种，再算上男女两种性别，则有8种不同的人物。不同的职业有不同的能力，会影响战斗时的使用方法。魔法和气功术这些特殊能力也会因不同的职业而有所不同。

魔法师

是擅长使用魔法的一类人。在运用魔法方面，使用的次数和学习魔法的种类是其他职业的人达不到的。只是能够装备的道具数很有限，身体也不够强壮。所以特别不适合肉搏战，最好是使用华丽的魔法在远距离攻击敌人。

骑士

身穿铠甲的西洋骑士，力量和武器都还不错，可以装备武器、铠甲、盾牌等道具。是一个各方面都可以应付的全能战士。当级别增长以后，可以从剑中发出冲击波。

武道家

肌肉发达的格斗天才，力量非常强大，其HP值是各职业中最高的。由于其肌肉就是强大的武器和盾牌，所以不用也不能携带过重的装备。他的特殊能力是运用大地之气来强化身体和使出“气炮”来攻击。

忍者

以速度、命中率和回避率为优势的角色。由于可以使用多种忍术和暗器，所以攻击方式最为灵活多样。是身手敏捷的东洋战士。

DC | SEGA | GD-ROM
游戏类型: ETC　发售日期: 4月27日

去年冬天，SEGA曾推出了一款使用沙槌进行的音乐游戏，在日本和欧美红极一时。如今，SEGA又宣布要将这款利用“空间定位”技术的游戏移植到DC上面了。相信再过不久，我们就可以体验到这款游戏的魅力了。

在去年SONIC TEAM公开的五部大作中，《SAMBA DE AMIGO》就是其中之一，此次SONIC TEAM不但在游戏中加入了许多新的要素外，还为《SAMBA DE AMIGO》的DC版开发了专用的沙槌，不过这个价格嘛……

DC版中收录了街机中十分受欢迎的乡村音乐，而且还会加入一些新的曲目，远远超过了街机版的13首歌，里面甚至还会出现非常专业的《MORNING娘》等等。

DC版中除了街机版固有的PLAY模式以外，还新加入了许多新模式如练习模式、金曲欣赏模式以及对战模式等。同街机版相比，DC版的模式种类要丰富得多，也有趣得多。

DC上面的沙槌配件（沙槌、BASE以及一张地毯）

DC版里面最引人注目的可能就是那一对沙槌了。据SONIC TEAM透露，DC版的沙槌控制器一共有一对沙槌、BASE以及一张地毯三个部分。玩者首先要将沙槌接到地毯前部的一个条状装置——BASE，当BASE处理好由沙槌传出的数据之后，再传送到DC主机。

DC版的《SAMBA DE AMIGO》有可能提供网络对战服务。除了登陆HIGH SCORE以外，还有原创曲目、其他类型的歌曲、新乐曲等可供玩家下载。利用网络来进行对战，真是一件让人心动的事情，可惜大陆玩家目前还不能享受服务。

游戏在进行中途会突然出现如左图所示的标语，此时玩者必须摆出和画面上所指示的一模一样的动作出来才行

当达到某些条件后，就会出现隐藏的歌曲

ARC	SNK	卡带
	游戏类型：ACT	发售日期：已发售

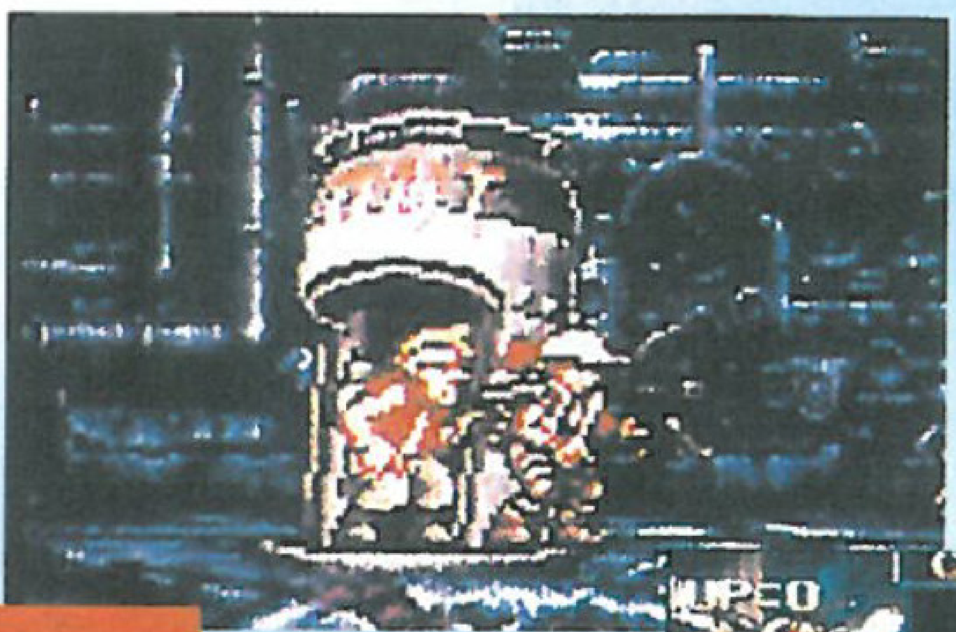
METAL SLUG 3

SNK已经推出曾经在街机厅里极受欢迎的战场动作游戏《METAL SLUG》系列的最新作，名字就叫《METAL SLUG 3》。《METAL SLUG 3》将会完全保留原有的系统风格，不过为了使游戏更加的充实，在游戏的画面及内容上面，SNK都增加了不少的新元素。可惜的是现在大陆还玩不到，看来我们玩家除了拭目以待外，唯一能够做的就是跟我们杂志一起欣赏一下游戏的精彩画面了。

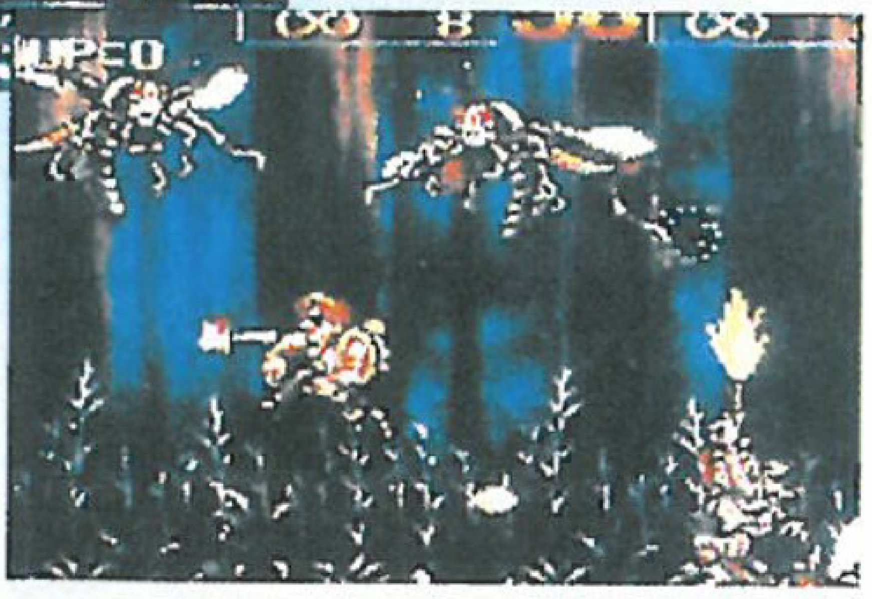
让我们再一次踏入战场吧！

增强的画面质量

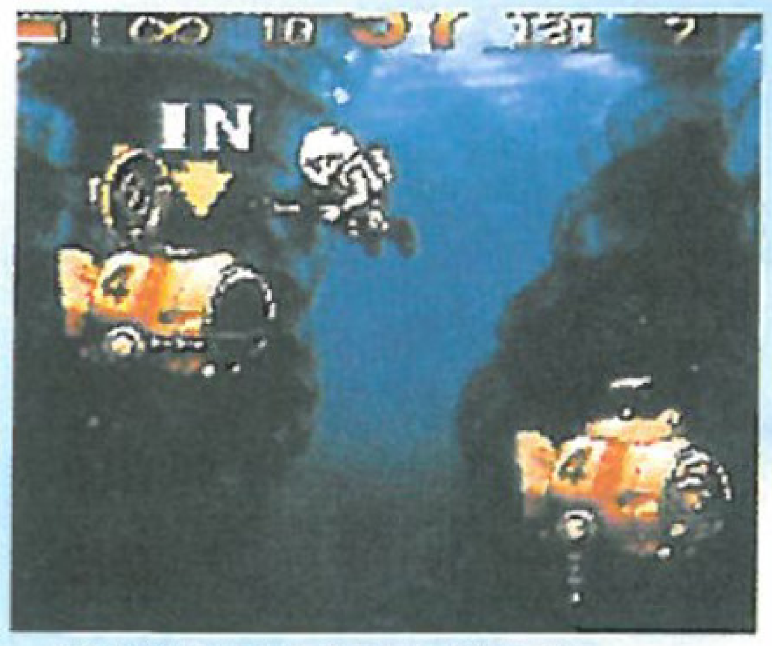
《METAL SLUG》一直以流畅的游戏速度和极强的战略性以及丰富而绚烂的战斗画面而著称。为此，在本作中，SNK将游戏背景由双重卷轴增强到了多重卷轴，务求使游戏性更加充实、游戏画面更加丰富。



华丽、夸张的战斗画面



丰富的战斗工具



潜水艇就是本作中新加入的工具之一

《METAL SLUG》系列一直以来的另一个卖点就是游戏中那丰富的作战辅助工具。玩家可以乘坐坦克、战斗机甚至是骆驼来战斗，而在《METAL SLUG3》中，那些作战辅助工具将会增加到十种之多，大大地提高了游戏的战略性及趣味性。

登场的人物

角色选择画面还是与前作一样

和上集一样，《METAL SLUG3》的主角还是那四个无厘头似的主人公："丸子"、"达玛"、"艾莉"和"霍儿"。同样，在接关的时候，玩者可以任意变换角色。从图中可以看到，连游戏角色的选择画面都与前作是几乎一模一样的。

N64 | NINTENDO | 卡带
游戏类型：A.RPG　发售日：4月27日

ZELDA ムジュラの仮面

赛尔达传说之梅祖拉的面具

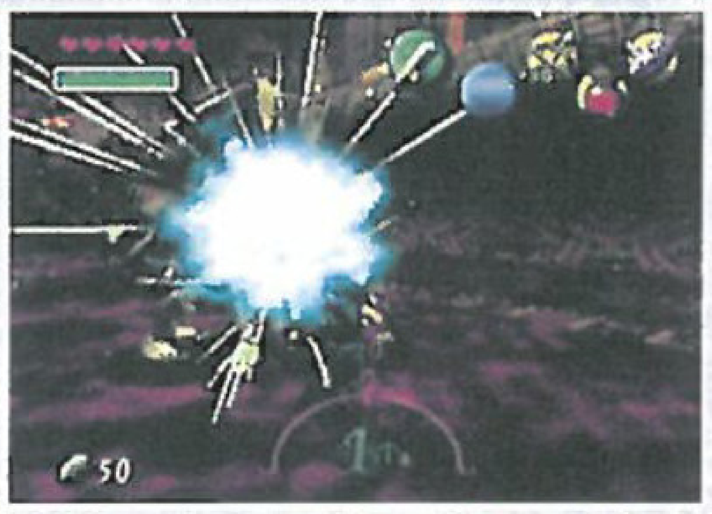
下个月即将发售《赛尔达传说》的最新一集了，相信有不少读者都十分关注这款作品的面市。不知这次是不是能够像上次一样那么受欢迎呢？

三日之后，月亮就将坠落！？

在这次作品中，主角林克的主要目的是必须在三天之内阻止月亮的坠落，并且揭开所有的谜团。理所当然的，林克这次仍然会遇到各式各样的朋友以及难以对付的敌人，那究竟林克能否顺利的完成任务呢？他又如何去揭开游戏中一个又一个的谜团呢？

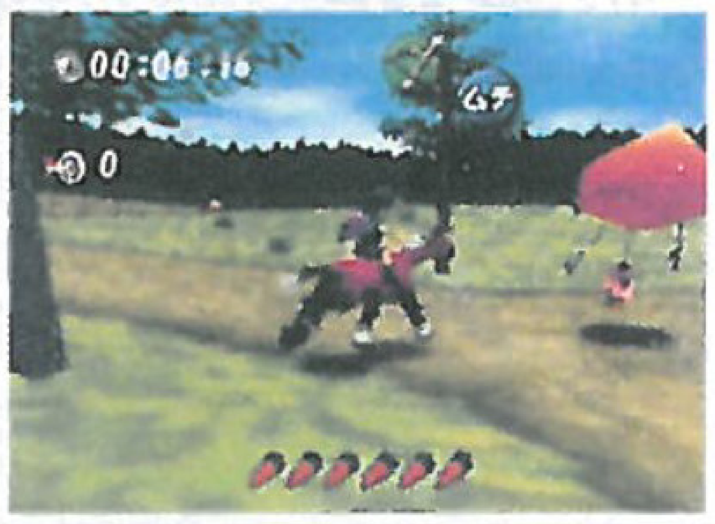
道场！提升你的技能吧！

在游戏当中提供了道场这个给主角练习技能的场所，为了对付游戏中的那些难缠的对手们，主角必须经常的到这个道场中学习不同的技能以应付一些突发情况。在道场中有一位老师，他会一直在道场里面等着主角来找他锻炼，以便在实战之中能够更轻松一点。



牧场——重要地点！

在游戏中有两个很大的牧场，是由两兄弟和两姊妹分别经营的，而他们会请求林克来帮忙，一般都是有骑马射击和骑马比赛等等，不过替他们做事后会得到一些什么报酬，目前暂时还不是很清楚。



不同的两个牧场！

饲养牛的牧场

这次在新世界冒险，会遇到的牧场一共有两个，这便是其中的一个。由两位长得十分清秀的姊妹所打理，以饲养乳牛，取得牛奶来为生。那些牛是由她们一直开始饲养至今的特别品种，可以说得上是神的遗产。玩家能在这里玩到一些小游戏，例如骑马、射箭等。

饲养马匹的牧场

这牧场与前面的那个牧场不同，这牧场是以饲养马匹为主。而牧场的打理人是两位外表相近，但服装不同的大叔。在这个牧场中，林克可参与骑马比赛，比赛的场地自然就是那广阔的牧场草原啦，不过在骑马的时候可要小心撞到树木哟！

《时之笛》中的角色

大家还认得出这名牧场少女吗？她就是在上集《时之笛》出现过的角色。

与上集同一造型的牧场负责人，在上集出现时的分别在于所穿的衣服颜色。

左拿族以及哥罗族的介绍

游戏中有两个较为常见的部族，这两个也是林克可变身化为其族人样貌的部族，分别是左拿族以及哥罗族。不知为何，在某一天这两个种族的所在地的气候同时变得不正常了……

左拿村

左拿村的奇异现象是在他们居住的村子附近的海水忽然温度上升，这使左拿村村民感到十分烦恼。

左拿族人能在水中高速移动。

其实两族的天气异变是存在有某些原因而相辅相成，所以只要解决了一族的问题，另一族也会受惠。林克受了两族的族人委托，要求帮助回复昔日的天气，于是便要到神秘的洞穴去把那影响天气的怪物消灭。

哥罗村

哥罗村的古怪现象是到处在落雪，引致气温下降得非常厉害。哥罗族人是较为怕寒冷的天气，所以也是对这突变感到非常反感。

《时之笛》的角色

谜之角色斯巴鲁基多

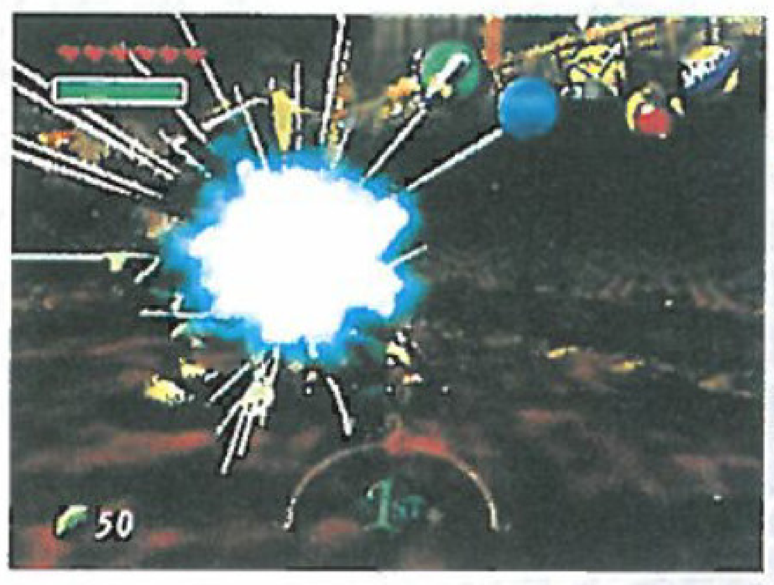
单看他的外表已是充满着神秘感，而那两巨大的眼睛更是叫人有恐惧的感觉，好像他的实力是深不可测。至于他是来自何处？背后所隐藏的秘密又是什么呢？

威力不容忽视的敌人

新的敌人采用了重新设定的AI系统，它们懂得看准时机才攻击，所以绝不再会如上集一般容易对付，这对玩家来说不知算是好消息还是坏消息。除此之以外，厂方还在背景画面上下了一定功夫，使游戏画面更深人细致，而更在敌人的人设上进行改良，使玩家将遇到的敌人可能会是以巨型庞大身型出现。

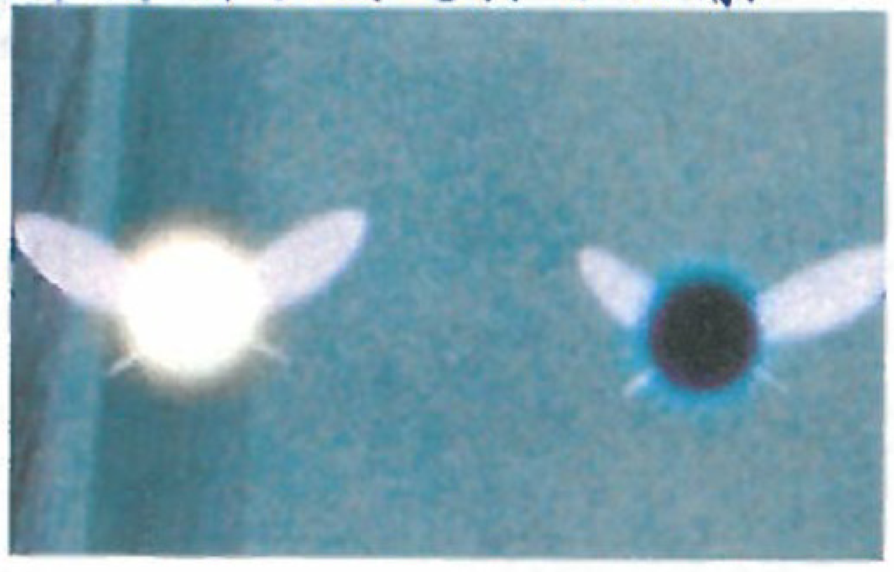
到处扩散的剑气

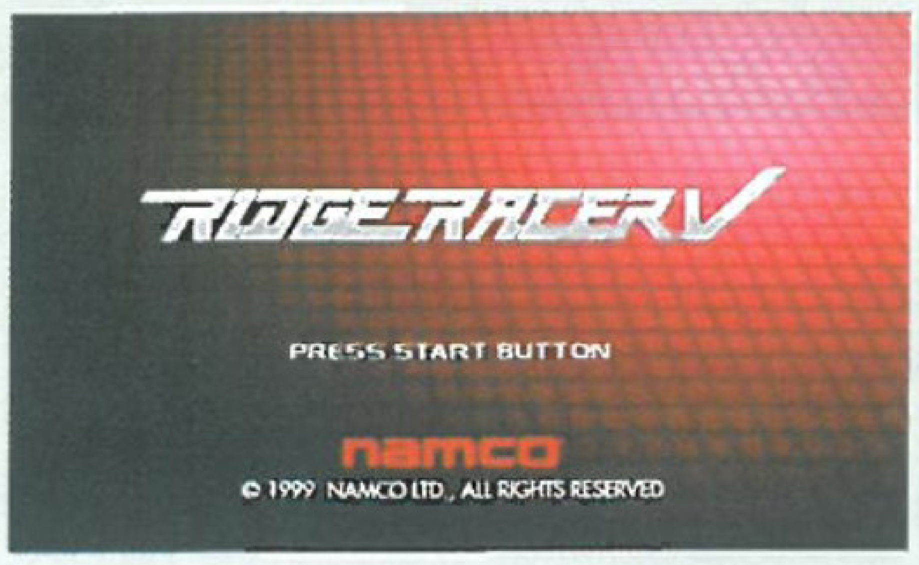
游戏中的攻击画面明显作出了大改进，当主角林克攻击敌人，或是防御敌人的攻击时，兵器所产生出来的剑花会有较大范围的扩散，使每招式间都充满着震撼力。



新角色千古鲁(チンクル)

新登场的妖精姐弟(手持重要道具的妖精)





PS2 | NAMCO | CD-ROM

游戏类型: RAC　发售日: 3月4日

RIDGE RACER V

THIS IS RIDGE CITY FM 76.5MHz

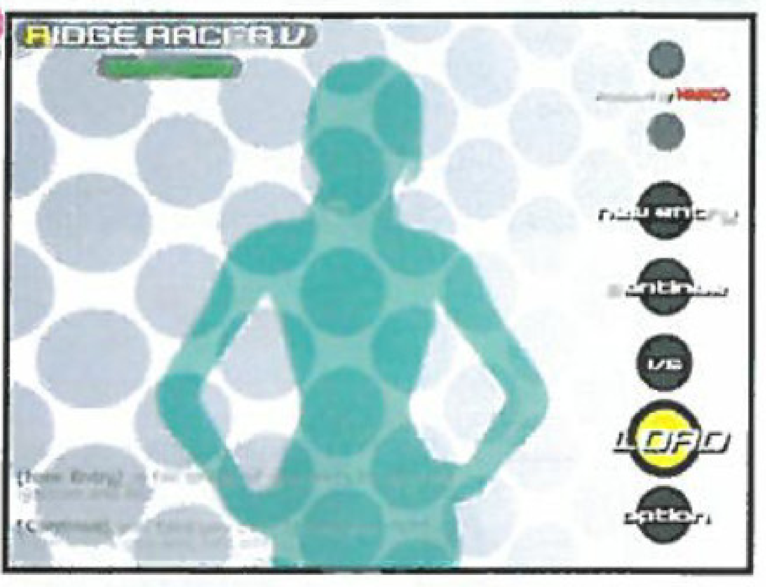
OK.HERE WE GO !

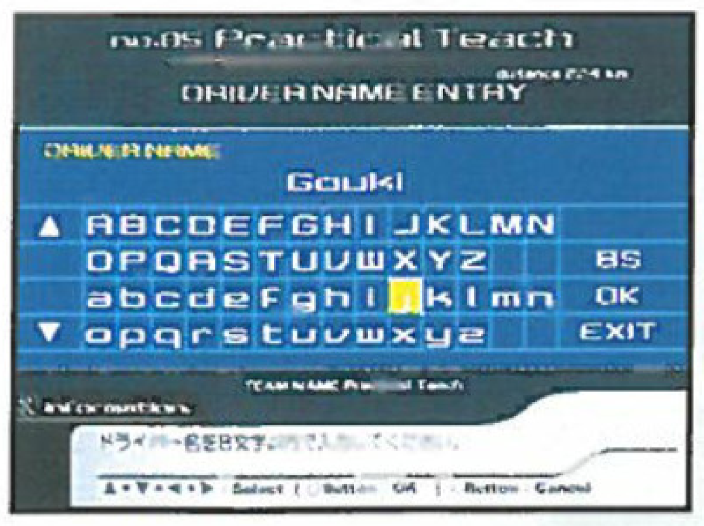
新RACER QUEEN——深水蓝

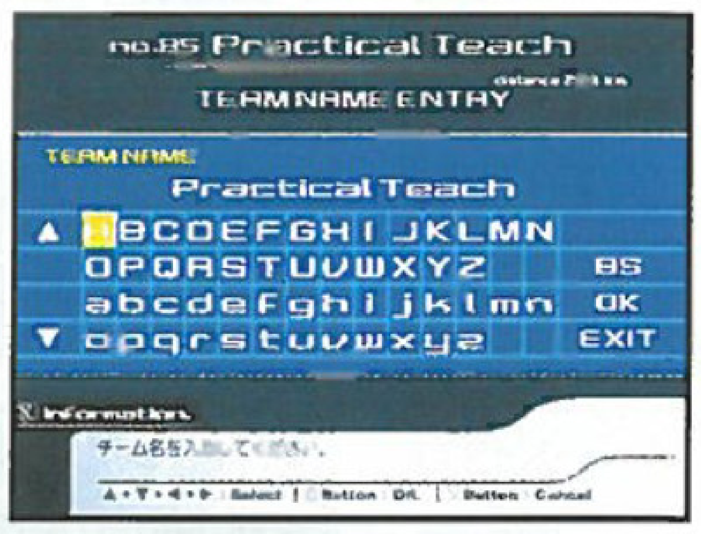
出生年月: 1979年12月12日
星座: 射手座
血型: B型
出身地: 神奈川
职业: 模特
身高: 168cm
体重: 49Kg
三围: 88, 58, 86cm
鞋码: 24cm
特技: 煮各地的咖喱
爱好: 摄影、潜水
钦佩的人: 永濑丽子

游戏模式公开解说

NEW ENTRY : 输入自己的车队名称、车手姓名以及赛车的款式。完毕之后便进入下RACE模式的选项

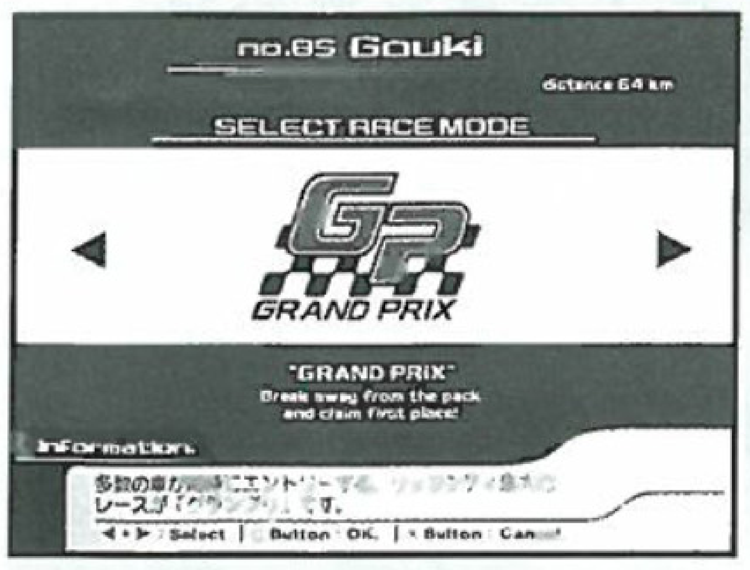






RACE ——

Grand Prix: 同前作类似的模式。但比赛时的参赛车辆达14辆。共分成六个赛事，每个赛事除



"DUEL"模式外都分成四个回合(ROUND)进行，在每个回合中车手必须取得一定的名次之后才能进入下一个回合。

六个赛事的说明:

Ⅰ、Standard Class: 车手选定一辆车参赛，完成四个ROUND的赛事后便可进入下一个赛事，车辆的性能可获得提高。但是在四个ROUND里是不可再换车的。

Ⅱ、Extra Class·Heroic GP: 同上一个赛事使用同样的规则，只是四个ROUND的赛道有所不同。赛车的速度也较上个赛车为高。

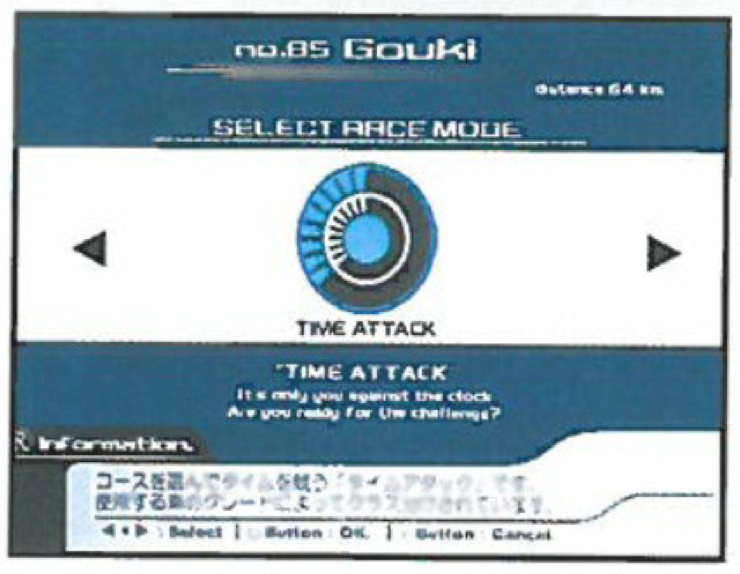
Ⅲ、Extra Class·Blast GP: 使用同多数街机上的RAC一样的规则，即在规定的时间内通过Check Point，如果不能在时间为零之前通过，便会立刻Game Over。

Ⅳ、Extra Class·Knight GP: 以逆行（Reverse）的方式（即从原来的终点向起点）进行的赛事。采用的是一般规则。

Ⅴ、Extra Class·Throne GP: 在一个椭圆形的赛道上进行的赛事，有点像耐力赛的形式，考验车手的耐力及综合驾驭技术，最快完成十圈的车手便会取得最终的胜利。

VI、Duel: 刺激的一对一挑战模式。胜利之后会得到一些特殊的奖品或是新车。在“Time Attack”模式中如果超过了电脑所显示的最快圈速便会出现此模式。

其它模式的解说:



Time Attack:与前作完全相同的模式。向自己的极限挑战。

Free Run:故名思义。没有任何限制的模式，完全可以在时速20Km/h 的情况下欣赏RIDGE CITY 的世界。

Design:在选定了车队及车手名称后可以在这里重新进行设定。在完成一个赛事后便会增加对于车辆颜色的设计。

Garage:在这里可以了解到自己车队所拥有的车辆、引擎、获得过的奖杯等。

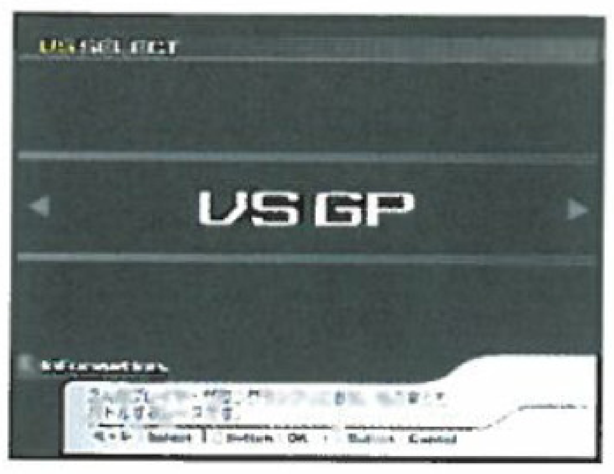
Record:查看赛事及赛道的记录，为自己定下目标。

Save:不用多说了吧！将当前状态记录下来。

Continue:在赛事中输掉的话在这里可以继续开始。

Load:取出记忆卡里的记录。

VS:对战模式，分成VS Normal与VS GP两种。前者是只有两辆车的单挑，后者则是与另外四辆电脑控制的赛车一起作赛，也有难度的选择。



Option:进行各项设定，如键位调整、声音等。

如何取得新赛车及引擎呢？

此次R5继续采用R4车辆取得方法，即在一个赛事完成后车手所驾驶的车便可以在其它模式中任意选用了。并且在进入下一个赛事之前还会有特别的奖励，如更快的赛车或是更好的引擎。前面提到的“DUEL”一对一模式也是获得新车的重要手段之一，不过难度就大点了。

R5画面解说

WELCOME TO WORLD OF RIDGE CITY!

RR系列赛前惯例之一：赛道一览

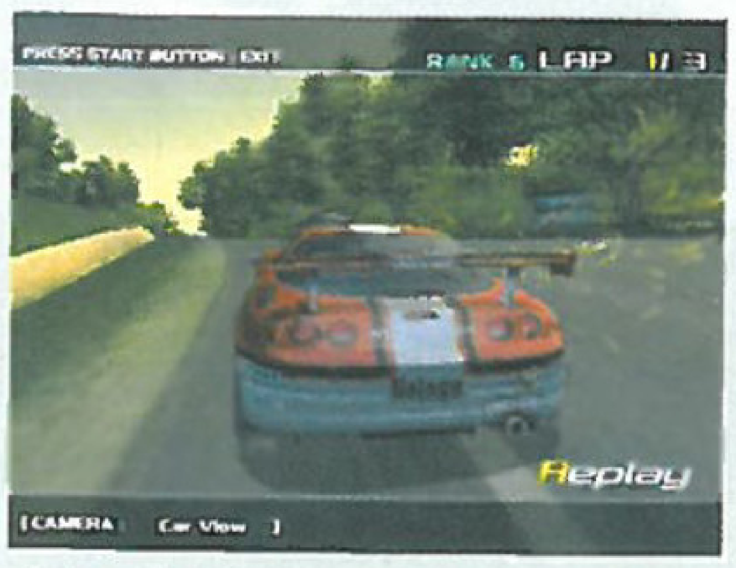
可以看到同一辆车在不同环境下的变化，
总给人一种“玩具”的感觉，反光效果有点过了。

这个就有点真车的感觉了

REPLAY中经常采用电视转播
的手法，使用长焦镜头突出主题

这时的镜头是随着车向前推移的，很强的临场感

并驾齐飞的赛车



在上下坡时常会因底盘太低而迸出火花

決戦 KESSEN 忠实再现关原合战

PS2	KOEI	DVD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：3月4日

游戏简介

PS2史上第一款以DVD-ROM为媒体的游戏，开发制作厂商是我国玩家非常熟悉的光荣公司，由于光荣是制作历史模拟游戏的老牌公司，所以对于此款游戏的游戏性毋须担心。《决战》是以1600年9月15日发生的“关原合战”为历史背景的作品。当时的丰臣秀吉因老而死，野心勃勃却一直隐忍不发的德川家康终于看到了官封征夷大将军的希望，蠢蠢欲动；此时被丰臣秀吉倚为栋梁的前田利家却不幸染病，与世长辞；忠于秀吉的石田三成敏感的发觉了德川的野心，积极策划，准备削弱德川的实力。德川家康巧妙地利用了丰臣家文官派和武官派的矛盾，诱使石田先出兵，引发了日本历史上著名的“关原合战”。

游戏卖点

《决战》这款游戏的卖点除了SLG应有的政略及战术的多样性之外，就是那恢宏的战争场面。不论是50人的铁炮队对20人的枪骑马队，还是200名军士在同一画面的拼杀，以及大将之间的单骑对战场面，光荣都能够利用PS2的强大机能一一展现在玩家面前，让人热血沸腾。更妙的是，由于DVD-ROM容量大的缘故，此款游戏的CG动画总时间竟长达105分钟！相当于一部电影！！其画面质素更是出奇的好，将经典的历史场面和原创的故事情节完美展现。就以上的几点不难看出，这款游戏的收藏价值非常之高，强力地向喜欢历史模拟游戏以及PS2的新机主推荐！

游戏构架

此款游戏虽然以关原战役为主，本身也分为不同的剧本，每个战役各有开场说明其两军的代表，会战的地点，最后亦会因战况而有不同的结局。游戏中不论输赢都可进入下一场战役，但在大型联合战役中的胜负就会影响进入下一场战役的地点，即会影响整个日本战国时代的发展和历史。

政略部分

在看完开场片段后，就会进入政略部分，由参战的武将来作战前的部署，在此也可以看到拟真度极高的武将对话。

剧情部分

在决定作战议案后，就会进入不同的剧情，以CG动画交代战争前，战争中以及战争后的状况，这是游戏中最吸引人的地方之一。

战争部分

至于大家最关心的莫过于战争场面，《决战》中在这一点上全是以即时演算来表达，当玩家布好阵势后，就可从“攻击”、“特殊战术”、“全军”及“脱离”四个指令下达命令，相当简单。还有在战役中更会有一些依据历史而发生的事件，又或是最后由大将之间进行“单骑打”决胜负。另外，在战争场面上，画面表达可以细致到每一位士兵的表现，玩家能够利用手柄任意调校三种不同的视点，包括鸟瞰式的“BIRD VIEW”，中距离的“MIDDLE VIEW”，以及近距离的“CINTIC VIEW”，总而言之多姿多彩。

战略部分

1 武将的状态

无论怎样的武将在战场上都会遇上不同的情况,好象有行军中,战事占优,进入败境或退兵等等。当玩家下达指令时,除了了解战场的变化外,也要了解武将的性格才可以在战场中作出最佳的指令。

2 兵种的相对性

在此款游戏中，由骑马、足轻、远距离三部分组成的三角相克关系,在战略部署中占有很重要的地位。

3 地形的作用

由于战场上会出现不同的地形,如处于有利的位置就可以进行最有利的包围战,所以出阵前的布阵便成为了战役成败的关键之一。

4 使用特殊战术

当部队战意多过 80 的时候，该部队便回增加“特殊战术”的命令选项。不过部队的兵种设定则会影响发动特殊战术的使用。

影响“战意”升降的因素

A 上升

1 己方武将在一骑讨中胜利
2 敌部队被消灭
3 敌部队被打败而逃走
3 己方总大将使用特殊战术中的激励
4 与憎恨的敌武将进行战斗
5 与有父子、兄弟、友情关系的武将--起战斗
6 包围敌部队
7 己方总大将会慢慢自动回复

B 下降

1 受到敌武将以特殊战术的豪腕攻击
2 使用特殊战术时
3 表示命令不服时
4 与有父子、兄弟、友情关系的敌武将对战

特侠专递

铁拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT

PS2	NAMCO	DVD-ROM
	游戏类型: FTG	发售日期: 3月30日

3月30日，铁拳TT终于在PS2上发售了。利用PS2的机能，铁拳TT的片头画面令人震撼不已。但作为街机的移植版，铁拳TT还是显得有些仓促，让人感觉是街机版和铁拳3的堆砌，没有太大的新意。比较于灵魂能力，显得缺乏精雕细琢，而且在FAMI通的评价方面也不如灵魂能力。真搞不懂为何日本电玩迷会排长队购买？（看来日本的玩家越来越受传媒的影响了。）

五个游戏模式

街机模式（ARCADE MODE）

该模式基本上忠实再现了街机版本、值得一提的是游戏可选的人物增加了不少。

对战模式（VS BATTLE）

和街机一样、玩家选两个角色、用R1、R2、R3、R4键换人。这个模式中共有八关、通关画面中的人物是玩家先选的那个。另外、这也是PS2上第一个可以四人对战的游戏。

时间模式（TIME ATTACK）

在PS上玩过铁拳3的朋友对这个模式一定不会陌生。这个模式可说是一种挑战，难度为普通，时间是60秒、你要击败CPU、可以中途CONTINUE。打完八局就可以把记录留在记忆卡里。

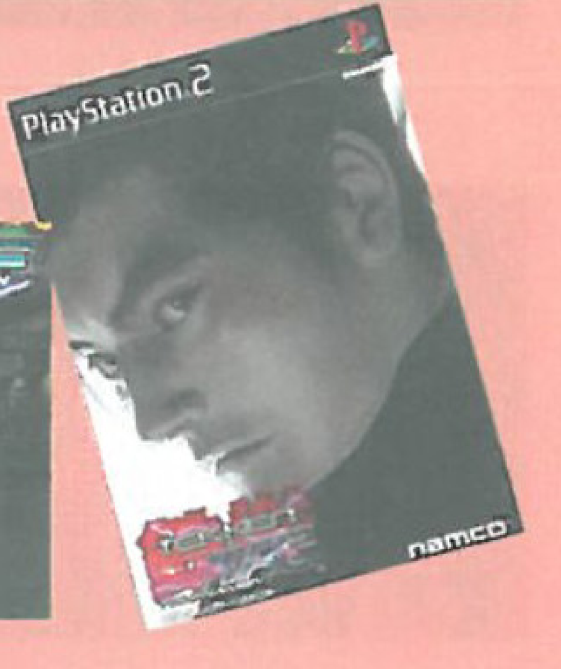
生存模式（SURVIVAL）

也是铁拳3上曾经有的模式。玩家选用一人物、不停的战斗、打倒对手就可以加一些血，直到你被CPU打倒为止。和时间模式一样、成绩也可以记录在记录卡上。

一对一模式（1 ON 1）

这个模式是为了那些喜欢用一个角色的玩家们设计的，不过该模式没有通关画面。

粗玩了一下游戏，比起铁拳3、进步是当然的，不足的地方也明显。没有PS2或铁拳TT的朋友可以把铁拳3拿出来，作为替代品操练操练，因为共有的角色的招数都是一样的。当年的铁拳s发售于PS发售初期，现在PS2刚刚发售，铁拳TT也发售了，历史似乎总在重演？PS2也会重演PS的辉煌吗？还是和铁拳TT一样，因为缺乏创新而风光不再？



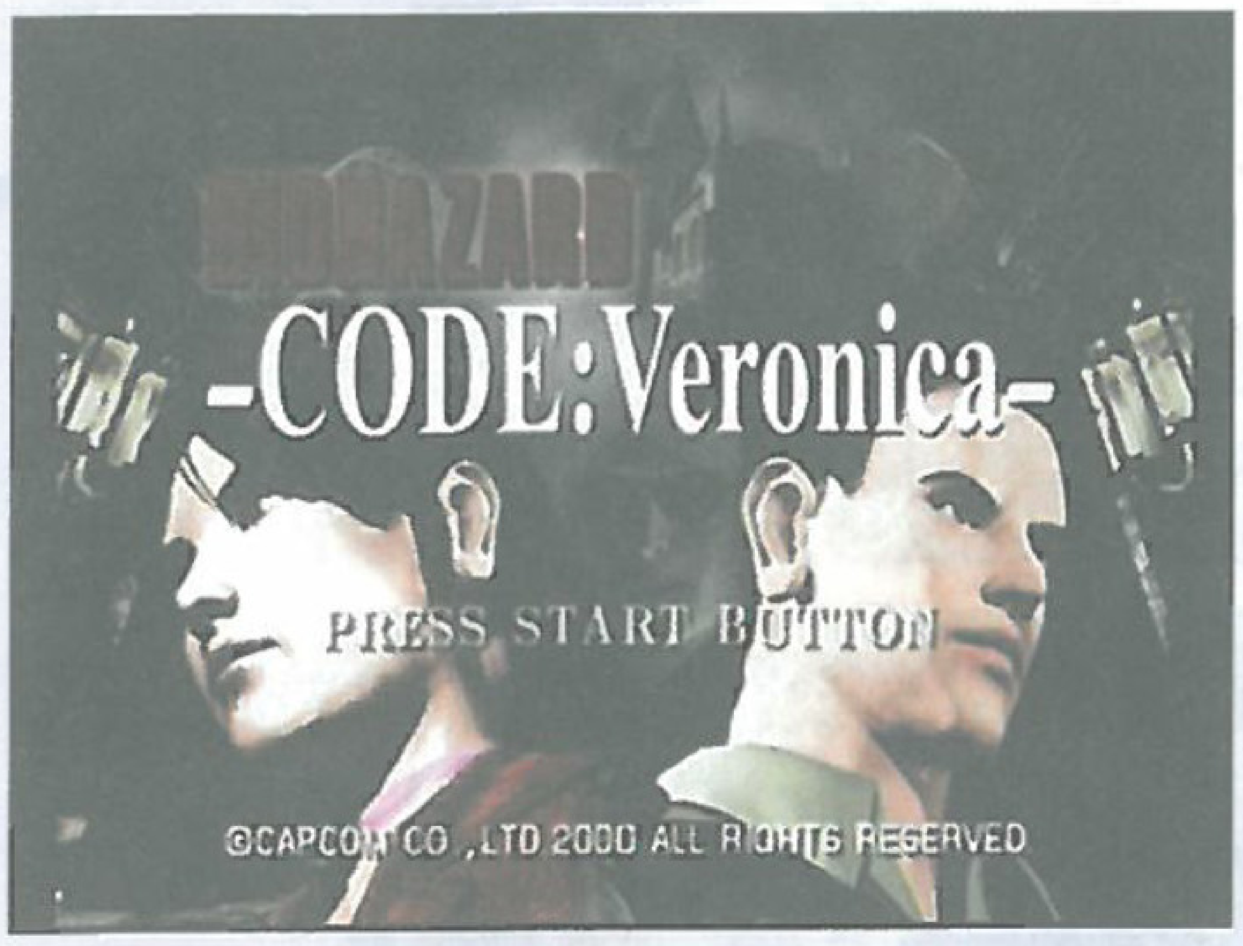
攻略透解

生化危机 代号 维罗尼卡 52

波波罗古罗斯物语 II 64

飞龙 1&2 68

BIO HAZARD · CODE:VERONICA



DC	CAPCOM	GD-ROMx2
	游戏类型: AVG	发售日: 02-03-2000

STEVE: "这里是……是南极呀……, 我们到南极了!"

CLAIRE: "什么?"

这时飞机向着预定目标降落, 白茫茫的一片雪原上相对集中的建立着几座建筑物, 不过从外表上看似乎已经废弃多时了。

CLAIRE: "看, 那不是之前逃走的那些飞机吗?"

STEVE: "这么说, 这里是UMBRELLA的……基地?"

也许是刚才的激战使飞机的导航系统出了问题, 急速着陆的飞机直撞向一栋建筑物的上层, 机头冲进建筑物的内部, STEVE与CLAIRE因为冲击所造成的巨大震动而被震晕了过去。

"STEVE, 嘿, 醒醒。"

先醒来的是CLAIRE, 见STEVE还倒在地上, 便把他弄醒。

"我们还活着?"STEVE摸摸被撞痛的头, 站了起来。

STEVE将机舱门踹开, 跳入基地的通道内, 转身向还在飞机里的CLAIRE摊开双手: "跳吧, CLAIRE, 我接住你。"(I JUMP , YOU JUMP……)

CLAIRE往下跳, 脚下一滑, 前冲力使STEVE与CLAIRE抱在一起摔在地上, STEVE顺势(?)将CLAIRE紧紧抱住。也许在经历了这么多事情之后, 现在STEVE的心情最不能平静……只是此时CLAIRE似乎并没有察觉到STEVE的感受, 迅速站了起来, "多谢。"CLAIRE伸手想拉STEVE起来, 但STEVE却飞快的自己爬了起来, 也许此时他心中只有"失望"二字。

STEVE: "嗯……这个……我们还是分头在这个大冰箱里找出口吧!"

于是两人再度分头行动。CLAIRE观察了一下周围的环境: 这栋建筑物似乎是圆柱形的, 四处都有被破坏的痕迹、电力供应也中断掉了。CLAIRE沿着楼梯经"所长室前通路"进入"所长室", 这里有打字机及道具箱。在道具箱的旁边有一份"ALEXANDER之手记"。另外还发现房间尽头的书架似乎是可以活动的, 推开之后发现后面竟是一个密室。里面有一个大铁柜, CLAIRE刚想调查这个铁柜的时候忽然一只小老鼠从柜子里跳了出来, 更奇怪的是这只老鼠并没有立即逃走, 而是又回头冲CLAIRE叫了几声……之后CLAIRE在柜子里发现了FILE"管家的信"和一个红色的按钮, 不过可能是因为电力尚未恢复的缘故, 按下去之后也没有反应。

FILE—

ALEXANDER之手记

我的父亲EDWARD与同是贵族出身的SPENSER合作发现了始祖病毒, 不断进行将其作为军事用途的研究, 终于研究有了成果, 始祖病毒的突变体被称为T病毒。

为了掩饰其研究并将研究继续下去, 父亲他们创立了UMBRELLA制药公司。

我是遗传工程学的专家, 为了协助父亲而在进行着一项非常绝密的计划, 然而我的研究困难重重, 而父亲也在研究中途去世。到了我这一代, 在T病毒的研究上比其他的研究人员落后了很多; 由伟大的始祖VERONICA开始的ASHFORD家族之名也因此一落千丈。

再这样下去, UMBRELLA迟早会被SPENSER支配, 我必须在SPENSER察觉这一切之前尽早将计划完成, 在一切准备妥当后, 在一个利用南极废矿的运输站内准备了大规模的最新研究设备, 而在设施之内, 有着已死的TONIBAR所留下的, 和我的大屋同样设计的房间。为了保密, 这个极秘的计划是以一个代号来称呼的, 那就是我期望能再降临美丽的ASHFORD始祖: VERONICA

与她名字相符的研究成果, 肯定可以再次为ASHFORD带来荣光的。

FILE—管家的信

ALFRED大人:

请原谅我突然递交的这份请辞。

回想起来我由你父亲ALEXANDER那一代开始就已经为家族服务, 一直以来都与ASHFORD家同甘共苦。

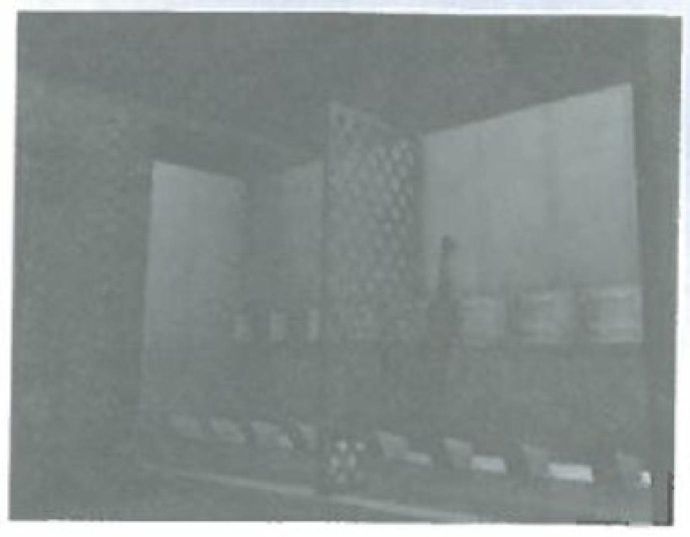
15年前ALEXANDER大人意想不到的失踪及研究期间夺去了ALXIA性命的意外对成为了年幼家主的ALFRED大人来说, 相信失去所有的至亲的悲痛到现在仍然刻骨铭心。

我对于自己不能对悲痛中的ALFRED大人有任何帮助感到无地自容……本来我想以死谢罪, 但我也没有脸在天国与ALEXANDER及ALXIA大人见面。

ASHFORD管家: SEIGER·HAMAN

离开所长室，CLAIRE在前往“分类室”的途中发现有不少巨大的飞蛾正在尸体上产卵，还是躲开为妙。进入分类室，首先在门右边的角落有一个可用“开锁工具”打开的柜子。在控制运输带的机器旁，CLAIRE发现了一箱“对B.O.W.气体”，但不知有什么用处?“分类室”还可通向“采掘室”和“武器药品仓库”及“B.O.W.仓库”。不过由于“采掘室”暂时不能进入，因此只有先进入另外的两个房间。

在“武器药品仓库”内有几只丧尸。TOO EASY。在运输带的终点位置可找到一把“采掘室之键”，而房间尽头有一个上了锁的柜子，调查之后发现在锁的部分有人安放了炸药，但没有起爆用的信管。而在柜子前的死尸身上刚好就发现了信管。CLAIRE将信管装在炸药上后又发现了一个问题：这是一个需要有热源的炸药装置，但去哪里找热源呢?如果现在身边还带有打火机的话……只是现在已变成开锁工具了。房间的武器柜内有一把占用两格的“突击步枪”，取下它。



接下来CLAIRE来到“B.O.W.仓库”，在入口处的玻璃罩内放了一个“防毒面具”，但由于玻璃罩的解除装置只有在感应到有特殊气体时才会开启，看来暂时也是拿不到的。在房间角落里CLAIRE找到了一张“条形码贴纸”。

回到“分类室”，CLAIRE忽然想到也许利用这个“条形码贴纸”可使这里的“对B.O.W.气体”箱子运送到““B.O.W.仓库”?将“条形码贴纸”贴在箱子上后下一步便是想办法开启电源了。利用到手的“采掘室之键”进入“采掘室”，这里停放了一部大型的采掘车，而楼梯上有一个设有八角型凹槽的柱子，虽然暂时没什么用处，不过CLAIRE仍留意了一下凹槽的形状之后便经“采掘室”的另一个门来到了基地的“动力室”。先到发电机处开启发电机，再启动“配电器”将电力分配到基地的各部分，这样一来基地的电力便恢复正常了。

恢复电力后回到“分类室”，按运输带分类机的电源按钮，来到刚才贴“条形码”的地方开动运输带，CLAIRE发现那个贴条码的箱子被送进了“B.O.W.仓库”，于是CLAIRE再度进入“B.O.W.仓库”，发现里面充满了绿色的气体，虽然 对人体无害，不过门口处的玻璃罩也因此而打开了，这样便拿到了“防毒面罩”。

回到“所长室”，再次按动柜子里的按钮，铁柜自动移开露出了后面的一个密室，这间密室的的地面是一块铁丝网，CLAIRE透过铁丝网往下看，只见一个“人”被锁在一面墙上，双眼被蒙住，胸前更压着一柄巨斧! 也许这又是UMBRELLA某一个实验的牺牲品?也许是察觉到了有人的接近，那“人”发出恐怖的嚎叫，但细细听来又像是在痛苦的呻吟……在密室的角落里CLAIRE发现了一个“花盆”，调查它的底部就会发现下面还贴着一把钥匙“机械室之键”。

得到“机械室之键”后，返回基地的B1F，进入“作业员室”，在里面得到了“南极基地之地图”，这样对自己所处的位置就能更好的把握了。离开“作业员室”后CLAIRE来到位于“动力室”的2F部分，在这里取得了一个四角型的活门把手。当来到位于“分类室”的2F部分时，遇见了STEVE，

STEVE：“距这里10Km左右有一所观测站，如果能到那里说不定就可以得救的!”

CLAIRE：“是这样吗?你看那边的那台削岩机，可以利用一下啊。”

STEVE：“OK，交给我好了。”

于是STEVE便开始操纵升降台想升起削岩机，CLAIRE则倚在旁边的仪器前。STEVE看着CLAIRE的背影……那种感觉又一次涌上了他的心头……

CLAIRE：“危险……STEVE!”

削岩机撞上了架在附近的管道，开始泄漏出一些黄色气体……

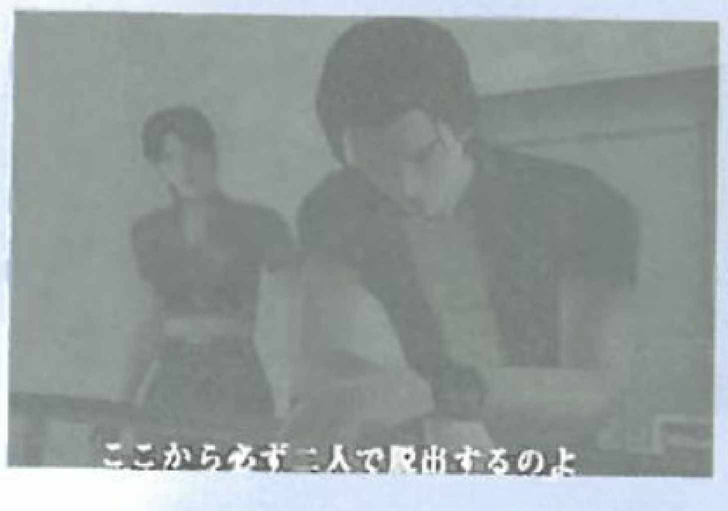
STEVE：“见鬼，是毒气!”

正在往外跑的CLAIRE见到STEVE仍在仪器那里不断的按动希望能够挽回自己犯下的错误，于是又转身拉STEVE，拖着他离开了这个房间。

STEVE显然感到十分的内疚：“我干了什么?我……”“现在不是自责的时候啊!”，CLAIRE说道，“STEVE，我们一定可以逃出这里的。”不愧是经历过RACCOON CITY事件的CLAIRE，并没有灰心。而听到CLAIRE的话STEVE自责的心情才稍稍有些好转。

CLAIRE：“我们还是得找到对付那些毒气的方法，分头去找吧!”

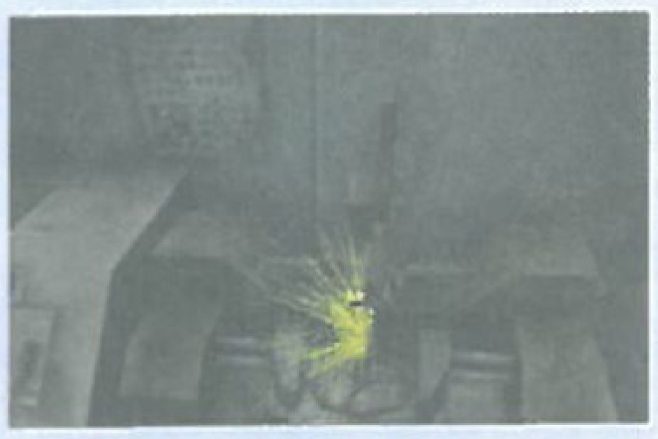
STEVE：“好吧。”



攻略透解

CLAIRE:“STEVE、别忘了、我们一定会离开这里的……一起离开。”

STEVE离开后、CLAIRE从“分类室”上层的铁桥来到“金属加工室”、这里有一部金属加工机、将刚才在动力室2F取得的“活门把手”放到加工机上加工、得到了“八角活门把手”。有了这个“八角活门把手”, CLAIRE再次经“分类室”来到“采掘室1F”,(当然在进入之前会戴上“防毒面罩”)在喉管前使用“八角活门把手”,房间内的的毒气逐渐散掉、CLAIRE终于松一口气:“这个问题总算是解决了。”



“是吗?”

CLAIRE回头一看、又是阴魂不散的ALFRED, 正站在动力室2F用那支阻击步枪对准着她!

ALFRED:“真想听听你死的时候的惨叫!”

“我会让你这样做吗?”

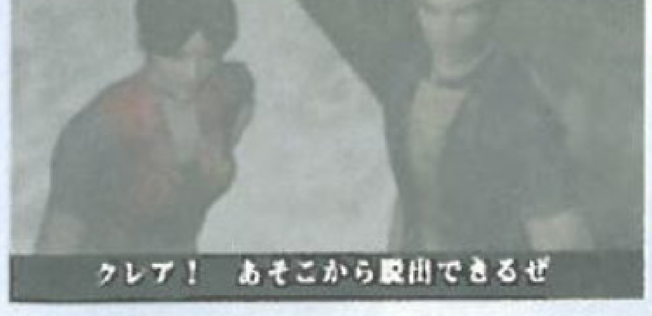
又是STEVE及时赶到! 为什么STEVE每次要到这个时候才会“现身”呢?STEVE奇迹般的连躲ALFRED两枪, 跳到他身前对准了一轮扫射, 将ALFRED打下废坑, 相信这次ALFRED再不会没完没了的跟过来吧! 这时候, CLAIRE又听到了在所长室里听到的那声嚎叫……

镜头转向所长室, 在所长室的密室, 那“人”的胸口和背部出现了奇怪的细胞组织, 之后更挣脱了锁链离开了密室……

采掘室这边, CLAIRE将ALFRED掉在地上的阻击步枪拾了起来, 在STEVE的催促下登上了削岩机。

CLAIRE:“开始吧!”

削岩机钻穿了基地的冰面, 涌入了大量的海水, CLAIRE和STEVE终于回到了地面。这时他们发现自己来到了直升机平台附近。两人爬上长长的梯子, 来到了直升机平台。正当CLAIRE正准备走下平台另一边的铁桥时, 却忽然发现前方似乎有什么在向这边靠近, CLAIRE本能的停住了脚步, 那铁桥上的东西越来越靠近, 这时CLAIRE才看清那铁桥上的竟是在所长室密室里见到的“人”! 她被吓得向后退了几步, STEVE发觉有些不对劲后连忙冲到CLAIRE身前护住CLAIRE, 只见那“人”的背后竟然伸出了数条长长的触手……(怪物!)



STEVE也被面前的情景震住了, 还未来得及开枪就被触手从直升机场上打了下去!

CLAIRE跑到平台边看看STEVE怎么样了, 原来STEVE及时的抓住了平台下的铁板, 也算是大幸了。CLAIRE虽然试图在第一时间拉STEVE起来, 可是那怪物已经上了平台!

CLAIRE:“STEVE, 坚持一会儿, 我先去解决那个家伙!”

STEVE:“CLAIRE, 不要管我, 你先逃吧!”

CLAIRE的答案当然是否定的, 一场恶战在所难免。CLAIRE应尽量在平台中央的位置以免被那怪物的触手打下去, 她可没有STEVE那么好运气。而那怪物除了触手攻击外还会利用随触手喷出的紫色毒气使CLAIRE中毒, 这种毒是无法用那种蓝色的草药解的, 因此需特别小心。不过即使中毒也不会立即GAME OVER, 但对以后的情节有一点微妙的影响。击败那怪物的最好的方法是使用从ALFRED的那支阻击步枪, 对准怪物胸口的细胞组织开枪, 会对那怪物造成重创。

击败了那怪物, CLAIRE连忙来到平台边, 这时STEVE似乎已经失去了意识, 只是凭着那一份求生的意志抓着铁板不放……终于将STEVE拉了上来, 连场恶战, 两人精疲力竭的坐在地上,

STEVE:“对不起, 是我连累了你。”

CLAIRE:“说这个做什么?我们赶快走吧!”

两人起身离开, STEVE望着CLAIRE的背影, 对自己许下了一个承诺:

“下次我一定会保护你的, CLAIRE。”

下了平台, 在另一栋建筑旁两人发现了一辆雪上用的大货车,

CLAIRE:“太好了, 这样便可以去观测基地了!”

STEVE:“OK! LET WE GO!”

于是两人乘上货车离去。但基地那一边, 竟然又出现了ALFRED的身影……

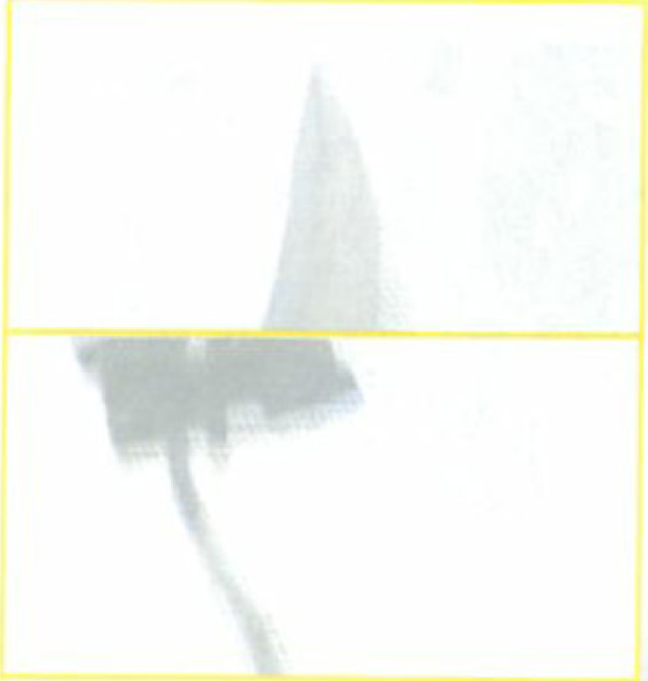
身受重伤的ALFRED跌跌撞撞

的来到了基地里的一个房间，只见那基地房间中央的容器内还装着一个人……这时他已经站不起来了，爬到了容器前……

“ALXIA……ALXIA……”不知是ALFRED的这句话还是什么其它原因，房间内的仪器突然全部开始工作，容器内的培养液排出后，从里面走出一个赤裸的金发女性，似乎是认出了倒在地上的ALFRED，缓缓向他走过去……

只是，ALXIA不是已经在15年前的一场意外中死去了吗?

“你终于醒来了……ALXIA……ALX……”ALFRED俯在楼梯上呼唤着妹妹的名字死去，就在同时一条长长的触手从基地冲出，以难以想象的速度追上了CLAIRE与STEVE所乘的那辆货车，竟将那货车卷起之后摔在地上!



基地之内，ALXIA轻抚着ALFRED的头，一旁的荧幕上的正是那被大火吞没的货车的影像……

这触手，ALXIA……到底这对兄妹隐藏着什么秘密?

与此同时，孤岛，CHRIS·REDFIELD所驾驶的快艇停在山崖下的海面，他正徒手向山顶攀登……一不小心肩上的装备掉落下去，CHRIS向下看了看，想也没想继续往上爬。

“CLAIRE，你一定要平安无事，我马上就来救你!”

终于爬上了山崖，CHRIS现在身上仅有一把格斗刀、一支手枪及少量回复药品。此时他正处在“地下墓地”，在入口CHRIS看见有一个人靠在前面的墙上坐着，便走了过去。其实这个人就是给CLAIRE“开锁工具”的蒙特利哥，不过CHRIS当然不会知道他是谁。

CHRIS：“这座岛上还有幸存者吗?”

蒙特利哥：“你是谁?”

“我是来这个岛上找我的妹妹的。”

“妹妹?”

“你知不知道CLAIRE·REDFIELD这个名字?”

“你是说CLAIRE?”

“你认识她?”，听到这里，CHRIS有些激动，一只手扶住了蒙特利哥的肩。

“不用担心她，她已经走了。我刚才看见有几部直升机离开了这里，我想她大概已经离开这个岛了吧!”

“是这样……”

“这座岛上大概也只剩下你和我了，走吧，离开这里，去找你妹妹吧!”

正当CHRIS站起来准备离开的时候，那只之前被CLAIRE打跑的沙虫再次钻了出来，一口将坐在地上的蒙特利哥吞了下去后马上又潜入地下。(可怜的人……)由于CHRIS现在跟本没什么资本对付沙虫，只有继续向前走。走到“地下墓场”的尽头CHRIS发现这里有道具箱及打字机。暂且不论为什么CLAIRE先前留下的道具为什么CHRIS也可以拿到，总之如果在CLAIRE的情节里能在道具箱内留下一两件有用的武器的话那CHRIS就有福了。

从道具箱旁的门出去，来到“钟乳洞”，那沙虫似乎还没吃饱，又从地底钻出来袭击CHRIS。这次沙虫可没有那么好的口福了，毕竟连TYRANT也曾死在CHRIS手下，有了武器还会逃吗?沙虫在死前竟将已吞下去了的蒙特利哥又吐了出来!只是此时蒙特利哥已经奄奄一息了……

CHRIS：“你要振作起来啊!”

蒙特利哥：“……这样……这样也许就能和家人团聚了吧!”CHRIS明白蒙特利哥指的是“死亡”，而蒙特利哥也知道捱不了多久了，

“这个……你拿着吧!”

“什么?”

“是她送给我的……只是……现在……对我来说已经没有作用了，你……留……”蒙特利哥终于可以见到他的家人了。

CHRIS接过蒙特利哥手中的东西，竟是自己送给CLAIRE的那个打火机!想不到会这样得到它……

进入“钟乳洞”尽头的升降机，从这里下去后来到了“训练所”的“车房”，这里虽然有一个升降台可以达到2F，但由于升降台没有电池而不能使用。此时的“车房”只有通向“战车前通道”的门是可以打开的，进入后发现通往“停车场”的门也被封死了。CHRIS走到坦克的的后方，发现在坦克车尾处有

一个按钮，按动后坦克向前移动了数米，露出了一个通向地下的升降台。乘升降台来到"战车下通道"，进入"署长休息室"，里面有打字机及道具箱，在道具箱前的墙上挂着一

幅画，调查后可以看到画上写着"炎之河将森林烧毁，最后流向大海成为大地"，而在另一边则有四个抽屉，分别镶有青（蓝）、红、

绿、茶四种颜色，只有茶色的抽屉打不开。根据一旁那幅画的提示按照"红、绿、蓝、茶"的顺序便可以打开茶色的抽屉了。里面放着一把

"LUGER模型枪"，也就是STEVE曾用过的那对金枪的仿制品， 不过由于是模型枪，因此是没有任何攻击力的。还是放入道具箱算了。

离开"署长休息室"，拾起通道尽头门前的电池，躲过迎面扑来的恶心的大跳蚤，原路回到"车房"。在升降台前

使电池之后乘升降台来到2F，在左边找到一把"药品库之键"，另外通过桌上的《强化耐蚀合金缺陷报告》得知若想打开ALFRED的战斗机格纳库就必须得到"溶剂α"、"溶剂Σ"及"鹰之板"这三件东东，而且还知道加热"溶剂Σ"的温度恰好与训练所落成的日子相同。

从车房2F的门离开后，CHRIS来到"司令室"的通道，忽然传来一阵女性的歌声！进入"司令室"，CHRIS看见荧光屏上的影像：ALXIA正抱着ALFRED，轻抚着他的头……"这女人是谁？"CHRIS没见过ALXIA。

就在同时，还有一个人在机场的运输机停泊处通过另一个荧光屏在看着CHRIS及ALXIA……

"ALXIA！！该死！她已经醒来了！……CHRIS，是你……想不到在这里看到你，我正好有点礼物送给你，CHRIS！"那人说完将身后的一个小货柜打开，还开动了一个小型的机器人，"CHRIS，这是我对老朋友的一点招待，你一定要收下啊……"

小型机器人打开了它自身的扫描镜头，开始寻找它的目标，而在那小货柜之内的，竟是……猎杀者！那个称CHRIS为"老朋友"的人会是谁呢？

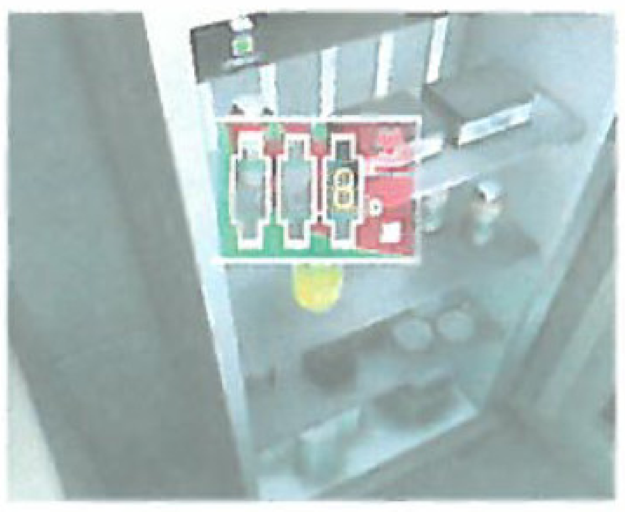
CHRIS那边，在ALXIA的歌声停下之后，从"司令室"一旁的门来到"广场"，恰好看见"鹰之板"从"广场"中央裂开的大洞掉了下去，看来只有另外想办法找这块"鹰之板"了。于是CHRIS从"广场"另一边的门来到"准备室+2F北面走廊"，由

于基地被自爆装置破坏的关系，使得"准备室"与"2F北面走廊"之间的墙裂开而相通。在靠近"生物实验室"的箱子上CHRIS找到一个"SIDE BAG"，用处就不用说了吧！不过在"警备室前走廊"上的2F门就因为没有门把手而无法开启。（别问为什么CHRIS不一脚把这该死的门踹开！）

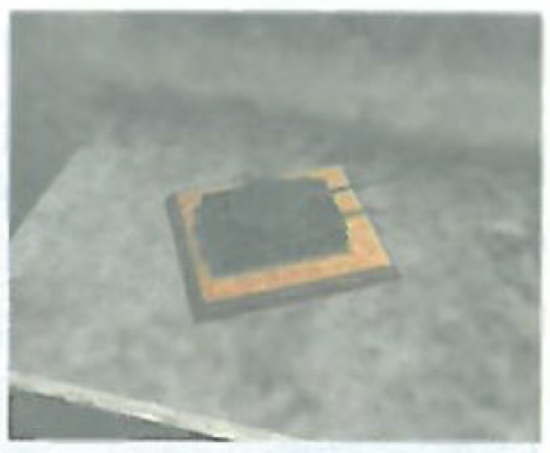
接下来CHRIS利用"司令室"里的升降机来到B1F，从降下的铁桥下去，在梯边的墙壁上找到一把"散弹枪"，不过

一旦拿起这枪桥就会升起来，而身边又没有如同在RACCOON森林古堡里那次的那支坏枪，（好在还有一个门可以进入）从旁边的门进入来到"B.O.W.储存库"（危险的地方），在这里的B1F CHRIS看到多个大型的冷冻囊，（ALFRED就是从这里放出

TYRANT的）。开动门边的机器将冷冻囊重新降下，会在降下的地方找到50%的"突击步枪子弹"，只是现在突击步枪在CLAIRE那里啊！离开这里来到"升降机场"，虽然这里的升降机还可以运作，但需要先找到钥匙，不过在升降机控制器旁CHRIS发现了"把手"，使用它便可将那个没把手的门打开了。刚拾起"把手"便被那小型机器人发现了，小型机器人发出红色的警报，而这



警报就如同讯号一般，两只"猎杀者"立即从上方扑了下来，尽管在此之前只有JILL有过对付猎杀者的经验，但这也同样难不倒CHRIS，利用之前拿到的"散弹枪"便可干掉它们。然后进入旁边的"病毒储存库"，里面有一个



"药品储存库"，打开它之后CHRIS看里面放着一瓶黄色的药品，这时电脑会提示输入温度，前面已经提过加热"溶剂Σ"的温度与训练所落成的日子相同，至于这个训练所落成的日子……在"情景模拟室"里的模型边上就有：12月8日。（理论上来说应该是只有CLAIRE知道这个日子的，不过……）CHRIS输入128之后那药品变成了蓝色：看来是"溶剂Σ"没错了。

取得了"溶剂Σ"后接下来便是对付那个没把手的门了。回到"警备室前走廊"，给那个没把手的门装

上把手，便可以进入走廊的另一边，在这里找到了一个"战车之置物"，这正是"情景模拟室"里的那个模型

所缺的一部分。立刻来到"情景模拟室"，将"战车之置物"装在模

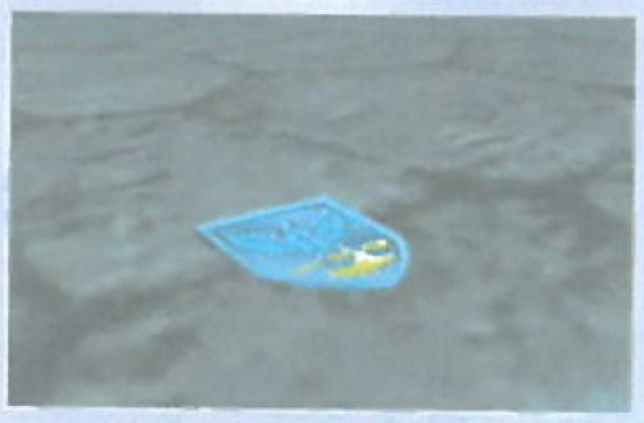
型里，这时打字机旁的画像移开，露出一个暗格，里面放着“升降台之键”及一份FILE。而那暗格的凹处上则写着“当引导了收藏在往天空之港的三军时，光便会将道路打开”。“三军”无疑是指CLAIRE早前到手的那三个“军之证”，但那三个“军之证”已经安放在空港里了。既然手头上已有“升降台之键”的钥匙，于是CHRIS便向着“升降机场”出发，当他再次经过“B.O.W.储存库”时，背后一阵熟悉的声音传了过来：

“很久不见了，CHRIS。”

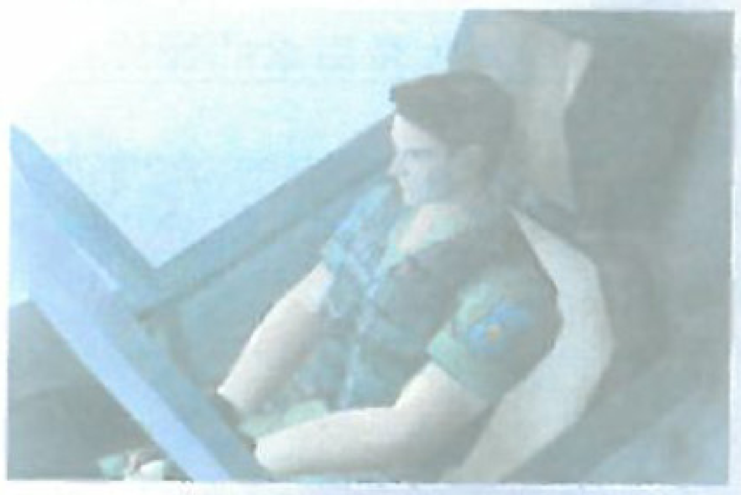
CHRIS回头一看，原来是他！？对于他，CHRIS实在是再熟悉不过了……

“威斯克（WESKER）?！”他不正是S.T.A.R.T.S.的前队长阿尔伯特·威斯克（ALBERT·WESKER）?这个叛徒不是在古堡事件中就被T-TYRANT所杀掉了吗?CHRIS吃了一惊：“……你还活着！？”WESKER没有回答，只是冷笑了几声，他还是架着那幅墨镜，让人根本就猜不透到底在想什么……“你为什么会在这里?”CHRIS换了一个问题。“我的目的是ALXIA！”“嗯?”“我是受雇来捉她的！”“什么?这么说袭击这里的人就是你?！难道CLAIRE也被你……”一想到这里，CHRIS愤怒的举枪向WESKER射击，但CHRIS还未完全举起枪时，WSKER竟以一种常人无法达到的速度冲向CHRIS，将CHRIS撞出十几米远！之后扶了扶墨镜，露出一幅满意的微笑，再次以那种速度冲到CHRIS面前很轻松的将CHRIS单手抓起！“CHRIS，我对你的憎恨，就算你被碎尸万段也无法平息，你毁了我，毁了我的计划。所以我将我的灵魂卖给了新的组织，现在，你去死吧！”CHRIS根本无法挣脱WESKER的手，在挣扎中一拳将WESKER的墨镜打了下来，只见那墨镜后面竟是一双黄色的眼珠！“CHRIS，死之前让我告诉你，CLAIRE正在南极，而那个ALXIA也是一样。不过很遗憾，你是看不到你妹妹了！”正当WESKER准备下杀手的时候房间里突然传来女性的笑声，荧幕里竟然出现ALXIA的样子！而WESKER发现了他的目标后随手将CHRIS摔向一旁的冷冻囊上后就离开了——显然ALXIA比起CHRIS在他心中要重要许多。

CHRIS爬了起来，为何WESKER会有如此大的力量呢?也许是与那个WESKER所说的“新组织”有关?不过现在更重要的是找到CLAIRE。来到“升降机场”，插入“升降机之键”，启动升降机来到“仓库+警备室前走廊”，从“警备室”沿“广场”来到下层的“地下通道B”，这时候通道内虽然充满了毒气，但只要打开一旁抽气扇的开关便可抽掉毒气。之后经“地下通道”B来到“地下通道A”，从这里进入“备品仓库”，在这里可以拿到“溶剂α”，与“溶剂Σ”可以混合起来。另外利用桌上的工具可将手中的手枪改装成威力强一点的“手枪改”。（如果这时要问为什么CLAIRE当时没利用这个工具呢?很简单，CLAIRE没有CHRIS“专业”。）下一步就是要回到“空港”去取那三个“军之证”了。最快的方法自然是由“训练所广场”旁的“升降机”前往。CHRIS乘升降机来到“货仓”后，乘这里的小型升降机来到2F，当CHRIS试图放下铁桥时才发现因为油压不足而无法降下铁桥。只有先绕到铁桥的另一边来到“待合室”的2F，原来是油压的自动装置发生故障，需要改以手动操作。这时会有一个同“虎胆龙威”第三部中那个“倒霉的约翰·麦克兰”在公园遇到的一样的迷题：利用3升与5升的容器在在一个10升的容器里倒入刚好7升的油。（3升倒3次、五升倒一次、3升倒一次、5升倒一次）解决了这个谜题之后便可以将降下去了。这样一来终于可以“运输机停泊所”了，来到那里取得了三个“军之证”后便可原路返回“训练所”的“情景模拟室”了。



回到“情景模拟室”之后在暗格处装上三块“军之证”。按动开关后房间里的“情景模型”整个的的向后移露出一个向下的长梯。从这里爬下去之后来到“隐藏通道”，从通道尽头的梯子下去来到“北面下水道”，在这个下水道的尽头的水池中CHRIS发现一个会放电的生物（即是从生物实验室跑出去的那只小东东，但问题就在于现在已经长成一只大怪物了）。更要命的是CHRIS还一眼看见了水中的那块鹰之板，看来只有打败这只放电怪兽“ALBINOID”才能拿到“鹰之板”了。对付“ALBINOID”很简单，不要下水与它硬拼，只需沿着池边找准机会开枪射击即可。击败“ALBINOID”后就可下水拿那块“鹰之板”了。之后将鹰之板与“溶剂混合液”组合，得到了镶在鹰之板中央的



ASHFORD家的族徽：黄金戟。现在可以回到"战车下通道"打开"战斗机格纳库"的门了。进入"战斗机格纳库"，CHRIS驾驶着一架战斗机往南极UMBRELLA基地飞去。"CLAIRE，我一定会来救你的！"

到达南极UMBRELLA基地后，从基地的"战斗机格纳库"来到"竖穴通道"，这里的墙壁上伸出一些触手来，不过其攻击距离有限，在打退这些触手之后CHRIS来到B2F的"所长室"，在墙壁上CHRIS发现了一个戟的的凹位，将手中的那个黄金戟装上去之后一旁的柜门打开，里面放着一个"镇纸"及一本ALFRED日记，从日记的内容可以知道ALFRED与ALXIA竟将自己的亲生父亲当做实验品进行实验……（在直升机场阻止CLAIRE与STEVE前进的便是ALFRED的亲生父亲ALEXANDER！）

FILE--ALFRED的日记

1月30日

在南极大屋内有一个打不开的门，虽然不知道里面有些什么，但我已知道了进入的方法。只要用我与ALXIA及父亲身上随身带着的ASHFORD家正统继承人的证物——那三枚宝石便可以了。只是如何能取得父亲的那件证物呢？

2月17日

终于成功进入那个打不开的房间了。

想不到我和ALXIA的出生竟隐藏着这样的秘密……我憎恨父亲，我恨那无能的父亲ALEXANDER，我们只不过是父亲失败的产品罢了。看来已经没可能再靠父亲了，ASHFORD家族的荣光就由我和ALXIA一起夺回吧！只有有ALXIA在我身边，那就没有什么可怕的。

3月3日

ALXIA要进行那个人体实验了，

无能的父亲最后竟也能为家族尽点力，相信这也会是他所希望的吧！接下来的事情只要不让管家HAMAN发觉就可以了。

4月22日

那个实验失败了。

无能的父亲到了最后还是没能帮上什么忙，而且为了避免他成为危险的怪物，我们把他缚在地下室监禁着。不过ALXIA似乎已经掌握到了什么，说要自己成为实验体，只是必须在以后的15里沉睡着。

因为那个男人，我在15年内都见不到ALXIA，不过，ALXIA是因为信任我而沉睡着，能守护ALXIA的就只有我了。

出了"所长室"，CHRIS发现通向"分类室"的大门被冰封死了（因为之前CLAIRE逃走时弄进大量海水的缘故），因此只有上到B1F，进入"分类室"的上层。这一层的表面已经结成了冰块，而中央有一个大型吊臂，不过开动它的话则需要一把钥匙……再到"废坑"，直接从冰面走到原本采掘室的喉管那里，取下了CLAIRE用过的"八角活门把手"，这时竟有不少丧尸"破冰而出"，从这架势就可知道这些丧尸是多么的"特别"。走为上策。回到"分类室"2F，进入"升降机前通道"，CHRIS突然发现天花板上那小型机器人正在寻找目标……"WESKER，他也来了这里！？"

来到"实验体保管室"，CHRIS发现这里的水池子里似乎有什么东东在里面。乘小型升降机来到上层，却发现这个的排水开关的接口是……四角型的。回到"金属加工室"里也没有什么道具可以用，又得另想办法。在"实验体保管室"的下层CHRIS发现了一罐"灭火剂"，可以给那个空的灭火筒补满灭火剂，（这也是GOUKI为什么在上一期在CLAIRE离开"作业室"强调一定要带上"所有道具"的原因）接着CHRIS便可乘房内与"武器药品仓库"相连的升降机下去。这里离入口不远的地方的火仍在燃烧着，当然是使用灭火筒灭火了。走到运输带旁才现这里竟然有一把"麦林手枪"，竟然会有这样的收获，也算是不枉此行了！同时由于CHRIS带有打火机，这次可以起爆之前CLAIRE安放好的炸药了。而那个柜子里面的东西就有点……三份手枪子弹……

回到"升降机前通道"，CHRIS利用通道尽头的升降机来到了B4F"庭园"。直接走到对面的"配电室前通道"，进入旁边的"配电室"，里面虽然很黑，不过CHRIS仍然在道具箱的对面找到了（摸到了？）"通电部件"，只要使用"八角活门把手"转动，便可接通电源，之后在房间入口处对面的分电器那里将电力恢复，终于重见光明了。

离开"配电室"，进入通道尽头的"灭菌室"，一进入这里CHRIS便觉得……熟悉？这不是RACCOON FOREST里那古堡里的那间房吗？墙壁上的画，装饰品、甚至房间中央的那座雕像……说到那具雕像，CHRIS看到那水瓶座女性拿着的水瓶里好像有点东西……不过这次就没有那个梯子可供爬上去了，但房间的地板上似乎有个地方有些裂痕，将雕像推到那里，雕像立刻陷了下去，这样便可拿到那东西：南极研究所的地图。之后从房间里的另一个通道进去，CHRIS一眼便看见了通道尽头的一只"老

虎雕像”，现在CHRIS可真是回到那个噩梦古堡的感觉了。不过这次那个“老虎雕像”的双眼都已镶好宝石、先取下左边眼上的蓝宝石，雕像照例转动露出暗格，里面是“接头”，这个“接头”的一边有着8角型的凹位，这下CHRIS明白了。将它与“八角型的把手柄”组合得到了“4角活门把手”。再取下右边的红宝石，取得了一份“麦林枪子弹”。之后将红宝石镶回雕像后CHRIS便通过灭室的消毒来到“蚁冢房”。在这里竟然有着一个极为巨大的蚁巢！在地面找到了一个“羽之部件”，而这里分别又可通向“ALIXA室”及“ALXIA研究室”，先来到“研究室”，利用打火点燃房间里的油灯，这桌上找到了“女王蚁（蚁后）之研究报告”。

FILE—女王蚁之研究报告

自从在女王蚁的遗传因子时发现了古代病毒以来，我就建造了蚁巢用以研究蚂蚁。

蚂蚁的生态系统实在是很理想，一个蚁巢中会有一个女王蚁成为主宰，兵蚁与公蚁都是女王蚁的奴隶，它们都将自己的生命献给了女王蚁。女王蚁一旦死去，由整个蚁巢都将灭亡，不过只有女王蚁存在，那些兵蚁与公蚁无论死多少都是无所谓的。

这和我与那些愚蠢的人们的关系实在是很相付的。

SPINSER将发现了的始祖病毒植入女王蚁的遗传因子中，成功的开发出一种理想的病毒。虽然我用那个无用的父亲来做实验，但正如我所估计的一样，病毒的影响令细胞急剧的变化，连脑细胞也受到了破坏。此外，从身体内产生的特殊毒体，是就连蓝色的药草也无法解毒，所以我制作了解毒剂保存在B2武器药品仓库以防万一。我将这种有着巨大潜能的病毒命名为“T-VERONICA”，当找出将这种出色的病毒力量加以控制的方法，我的伟大的研究便可以完成了。

ALXIA · ASHFORD

接下来CHRIS来到“ALIXIA室”，在电脑前找到了“病毒研究报告”，从这个报告上得知如果不能立刻阻止ALXIA，整地球都将会面临“BIO HAZARD”。！在上层的右边，CHRIS找到了一个刻有“光与影生于世上双子的命运，ALXIA与我表里合一”的装置，而在ALXIA的名字下有“红桃、黑桃、AA、皇冠”四个标记，通过在“所长室”得到的那个“纸镇”上的提示，输入“AA、皇冠、红桃、黑桃”，这装置便会弹出一个空的箱子，将手中的纸镇装进去，这时中央的冷冻装置升了起来，里面装着的竟是已死去的ALFRED！在ALFRED的尸体上找到了一只介指，调查之后会发现这介指上的宝石是可以拿下来的。

FILE—病毒研究报告

对女王蚁身上抽取的T—VERONICA越是研究，我就越是惊讶于它隐藏着的潜能。终于决定了：我将采用把病毒移植到自己身上从而得到力量的方法。为了避免对无能的父亲所做实验的失败，只要以低温抑制住病毒的活动，令细胞慢慢的变化就可以了。在我的计划中，直至我的病毒的免疫及共存，需要15年的时间。

在这个期间，能够守护我的，就只的冷冻囊及哥哥个无能但忠实的兵蚁。为了得到这种强大的力量，多少有些牺牲及冒险，这都是在所难免的。而当我从这个冷冻囊出来，便会成为整个世界的女王，我的子民将会把T—VERONICA散布全世界，地球上的所有生物都会成为我的仆人。

就是这样，地球会像我的蚁冢那样变成一个美丽的生态系统。

ALXIA · ASHFORD

拿到介指之后，手头上还有一个“四角活门把手”，接下来便是回到“实验体保管室”了，使用把和将水池的里的水放掉之后可在水箱内找到一把“吊臂之起动钥匙”。这样一来就可开动那个位于“分类室”2F的大吊臂了。回到“分类室”2F启动吊臂，只见吊臂吊着一个什么东西破冰而出，是那怪物，不，应说是怪物化的ALEXANDER的尸体！CHRIS当然不会知道面前这怪物的身份了，“这是……什么？”那ALEXANDER的尸体上似乎掉下来什么，与此同时，在分类室的入口传来了女性的笑声，CHRIS回头一看……

CHRIS：“ALXIA！”

ALXIA：“这是最适应喽罗的死法，而你，也会变成与他一样。你希望怎样个死法？”说完便再次发出那恐怖的笑声，在破裂的冰面内突然爬出一个超巨大超恶心的蜘蛛！（我吐！）这蜘蛛很轻易的便撞毁了CHRIS所在的那个吊臂控制室，好在CHRIS及时跳出躲过一劫。而ALXIA这时早已不见了踪影……如何对付这只连看也不想看到的蜘蛛呢？不要管它，赶紧拾起从ALEXANER尸体上掉下的“耳环”走人就可以了。调查这个耳环就能除下耳环上的宝石。现在就只剩下ALXIA身上的那颗了。

躲开那只恶心的大蜘蛛后CHRIS乘电梯再次来到B4F的“庭园”，在这里又找到了两个“羽之部件”，由于这里的电力已经恢复，CHRIS在庭园的一侧发现了一扇似曾相识的大门……通过这扇大门进入“大堂”，这里不是那座古堡的大堂吗？为什么这南极会有一模一样的大屋？看来ASHFORD家的人都有些令人不舒服的奇怪思维……在通往上楼梯的中段，挂着一幅绘有三个人的巨画。在男孩的手指、男人的耳环及女孩的胸口都有一个小洞，先前得到的两个宝石都可以安放进去。而在大堂的2F，CHRIS在地上找到一把“格斗刀”，不知道有什么用？回到1F，在楼

梯后墙壁的夹间里，CHRIS竟发现了被茧牢牢缚在墙上的CLAIRE！立刻使用小刀划破茧救下CLAIRE，终于找到CLAIRE了！

过了一会儿，CLAIRE醒了过来，

CLAIRE：“哥哥！……”

CHRIS：“你平安无事就好了，现在我们赶快先离开这里吧！”

“等等，还有STEVE……”

“STEVE？他是谁？”

“他是和我一起从孤岛上逃出来的，但在受到袭击后便和他失散了！”

“难道他现在正在基地的某处？”

“应该是不会错的！”。CLAIRE说完刚想站起来，却突然觉得全身无力，又坐在地上……

CHRIS：“怎么了？”

CLAIRE：“我大概是中了怪物的毒了……”

CHRIS：“你坚持一会儿，我马上就给你找解毒剂回来！”

从前面得到的“女王蚁研究报告”得知“武器药品仓库”有ALXIA配制的解毒剂。在从“实验体管理室”乘升降机到达“武器药品仓库”，在那里找到了解毒用的“血清”。火速赶回CLAIRE那里，在为CLAIRE解毒之后，她终于可以站起来了。

“谢谢哥哥，……我每次都是要由哥哥你来救我的呢！”同样是兄妹，CHRIS与CLARIE，ALFRED与ALXIA，一边是相互信任彼此依靠，而另一边则是变态的忠诚和对忠诚残酷的利用！

难得的兄妹团聚，却被一阵讽刺的笑声打断了，不用说，一定是ALIXA！

CHRIS：“是ALXIA！”

CLAIRE：“ALXIA？她还活着？”在CLAIRE认为ALXIA应是父亲ALEXANDER实验的牺牲品才对……（然而恰恰相反）

ALXIA：“我现在就带你们去适合蝼蚁死去的地方去吧！”说完便进入了大堂2F旁的房间。

CLAIRE：“说不定STEVE现在就在她的手上！”

CHRIS：“那我们追吧！”

当两人正跑上楼梯的时候曾袭击CLAIRE的那触手破墙而人，一下子就把楼梯击得粉碎！跑在后面的CHRIS摔到了1F，而先到2F的CLAIRE起身后第一时间回头看CHRIS那边。CHRIS的脚似乎受伤了，暂时无法站起来，而同时从2F门的另一边传来了STEVE的惨叫！CLAIRE一下子不知该如何才对了。

CHRIS：“快去追她吧！我这边没什么大问题！”

CLAIRE：“只是……哥哥……”

CHRIS：“去救STEVE去呀！去吧！我跟着便来。”

于是CLAIRE便追着ALXIA进入2F的“居间”。从道具箱中取出CHRIS在“B.O.W.储存库”拿到的“50%突击步枪子弹”装备到手中的突击步枪上。之后对体力回复一下，再拿上两到三个全回复的药品。而在道具箱旁墙上有一个可推开的书柜，推开后露出一个机关，可将散弹枪装在上面（如果此时CHRIS没有装备散弹枪的话），机关打开露出一个暗格，里面有一些弹药可以取得。

离开“居间”之后来到“L字走廊”，在这里打退了一些触手后便可来到“囚室”，在“囚室”对面的一个小平台上有一个类似大炮的东西，在旁边的囚室里会找到一份文件“保安档案”。之后CLAIRE在那个类似的大炮物体旁转动手把，从炮口掉下一个球状的东西，而大炮旁突然有一块巨石压了下来，之后又慢慢升了上去。在调查了那个类似球状的东西时发现这是一块外表非常坚固的水晶球，而里面则是一张卡片样的东西。看来得想办法弄破这个水晶球，于是CLAIRE利用那个会突然压下来的巨石，看准巨石上升的空隙将水晶球放在巨石将要压下来的地方，之后便是再次看准机会去取得那张卡片了。（一定要小心，否则立刻GAME OVER）原来这卡片是一张“保安卡”，这样便可以打开一旁的“莱斯费特房间”了。

FILE—保安档案

在这个研究所内，保存了ASHFORD家族的最高机密。

为了以防万一，我们在控制室设置了自爆装置。当自爆装置启动后，为了安全转移能够顺利的进行，所有门的封锁都会被解除。使用和格纳库直接连结的升降机，即使只剩下很短的时间也能安全逃脱的。

这个起爆密码，我献给了一切计划起点的伟大始祖，美丽的人。

愿ASHFORD光荣永在

ALEXANDER · ASHFORD

进入“莱斯费特房间”后，CLAIRE发现房间的门被什么人反锁了。她对于眼前的危机毫无察觉……在房间的尽头CLAIRE终于找到了STEVE，不过STEVE如同ALEXANDER那样被困在了墙角！不过STEVE似乎仍有知觉，但是CLAIRE无论怎么样也没法取下压住STEVE头的那把大斧。

CLAIRE：“不行呀。根本就没办法把这东西取下来，谁干的？”

STEVE：“那个女人……她……完全疯了……她对ALEXANDER做的实验……同样给我做了……啊……”

就在这时，STEVE的身体突然出现了异化！

CLAIRE：“怎么了，STEVE？”

STEVE没有回答，一把推开了CLAIRE，“好痛……难受……CLAIRE，救我……”此时的STEVE，已经完全变成一只巨大的怪物！而那CLAIRE根本扳不动的巨斧出被怪物化的STEVE轻易取下，朝CLAIRE这边扑了过来！与此同时房间的闸门也开始缓缓关上！此时的STEVE是没有HP设定的，CLARIE只有选择逃走，

而在逃走途中至少也得被STEVE的巨斧击中一下，CLAIRE要立即回复体力，否则是捱不过第二下的。因此在此之前在“居间”里带上三个全回复的药品是非常必要的。在闸门关下的一瞬间CLAIRE从门下冲了过去，不过对于怪物化的STEVE来说眼前的铁闸门并不算是什么障碍，眼看那铁闸门要被STEVE冲破，那可恶的触手又从墙内冲出来缠住了CLAIRE……STEVE冲破了闸门，一步一步向CLAIRE逼来举起了巨斧……就在砍下去的一刹那，STEVE残留的的那一点尚属于人类的意识起了作用……目标改为砍向了那触手，一下子将那触手斩断！那触手在重击了STEVE一下之后负伤离去，而倒在地上的STEVE，竟慢慢从怪物状态回复成原来的样子……

CLAIRE：“STEVE……”

STEVE拿起CLAIRE的手抚摸着自己的脸，似乎在感受着CLAIRE的体温……

“很，很温暖。”

“STEVE，振动起来，哥哥来了这里救我，我们可以离开这里了！”

“太好了，你哥哥来了……我……已经不行了。”

“你……说什么？”

“很高兴能够遇上你，我……我爱你……CLAIRE，CL……”STEVE垂下了头……

“STEVE？STEVE？STEVE！！”无论CLAIRE再怎样呼喊STEVE的名字STEVE也没有回应她了，在最后一刻能够死在CLAIRE的怀里，能够在死前向CLAIRE表白，STEVE也可以死而无憾了！

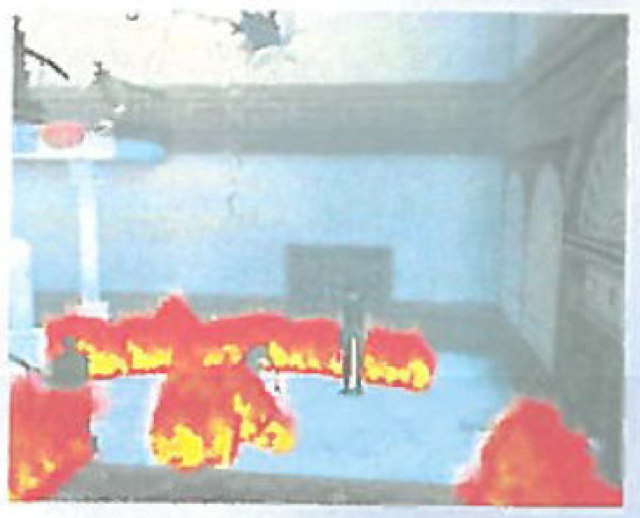
CHRIS这边，当CHRIS刚刚处理完自己的伤，站了起来，突然最可怕的两个人同时出现在他的面前：WESKER和ALXIA！CHRIS躲在楼梯后面，决定先观察一下形势，因为他知道，这两人也是敌对的关系。

WESKER：“终于找到你了，ALXIA，和我一起走吧！”

而ALXIA仍然只是在冷笑。

WESKER：“你创造出的T-VERONICA病毒的样本在你的体内吧！我要得到它！交出来！”

ALXIA：“你想得到我？那就要看你有没有那个本事了！”说完ALIXA便步下楼梯，此时的她身体开始不断的变化，这就是她忍耐15年的成果，一种能与T-VERONICA共存的力量！在步下楼梯后，不等WESKER有什么反应，一挥手便将他打飞贴墙，等到WESKER刚起身又是一拳，只是两下便已让WESKER吃不消。WESKER大叫道：“这种力量！怪物！”（就好像以为自己是正常人似的）这时ALXIA发现了躲在一旁的CHRIS，而WESKER趁着ALXIA分神从正门冲了出去，ALXIA发现后随手便扔出一条火墙，不过还是没能阻止WESKER的溜走。CHRIS自然明白ALXIA同样不会放过他，想冲上楼梯，结果被ALXIA的一道火墙拦住了，看来一场战斗是在所难免的了。变身后的ALXIA有着非常强大的攻击力，在近距离一旦被她捉住则必死无疑，而在远距离由会放出火墙攻击CHRIS，不过ALXIA也不是没有弱点，那就是HP不是很高，只要用麦林手枪打中五枪便可结束这场战斗，只是如果此时CHRIS并未装备麦林……那就要受到考验了。



ALXIA倒下后，CHRIS在楼梯上找到了从她身上掉下来的胸针，同样可以除下上面的宝石用以安放在大堂里的那幅巨画上。这样一来画像降下露出了一个暗门，进入 之后来到“隐藏通道”，

但当CHRIS进入后，ALXIA竟然又爬了起来……

经“隐藏通道”来到“书房”，在这里的抽屉里找到一个“灭菌室之键”。之后来到一旁的“ALFRED寝室”，这里的装饰和孤岛上的“私邸”里ALFRED的寝室完全相同，只是在音乐盒上没有“王样蚁的蓝宝石”。经过这个房间的隐藏道来到ALIXA寝室，这里的音乐盒同样没有红宝石。CHRIS立刻想到了在灭菌室通道那里的老虎雕像的双眼……不正是一个红、一个蓝色的宝石吗？于是CHRIS立即返回大堂使用“灭菌室之键”打开在大堂与“灭菌室”连接的门，先到“配电室”关闭电源，然后利用“庭园”的大门再次经“大堂”来到“灭菌室”。这样一来便可同时取下两颗老虎眼中的宝石。

再次回到“ALXIA寝室”，在这里给音乐盒装上红宝石取得“音乐盒盘”，之后再入“ALFRED寝室”为音乐盒装入蓝宝石及音乐盒盘，床上的机关被启动，CHRIS沿放下来的梯子来到“隐藏房间”，在这里取得了“蜻蜓之部件”，将之前找到的3个“羽之部件”与之组合起来便得到了“金之蜻蜓”，不过还缺一个翅膀。

回到“隐藏通道”，来到这里最后的一个房间“遗传情报解析室”，这里分为上下两层，上层有一份“CODE：VERONICA报告书”，下层的玻璃箱内的最后的一枚“羽之部件”。而另一个门则通向“L字走廊”。经走廊来到“居间”，在这里CHRIS利用道具箱整理了一下自己的物品，带上了所有的强力武器及回复药品，因为他在经过大堂时发现ALXIA已不在那里了……

FILE—CODE：VERONICA报告书

经过长年累月的研究，我终于发现了掌管智能的遗传因子了！我成功的借着改变遗传因子的排列顺序从而改变人智力的绝对值。我以伟大的始祖的遗传因子为基础再操作其因子，移植到一个代理母体的受精卵，只是出乎我意料的是最后竟诞生下孪生的一男一女。男孩虽然智力虽然比常人要高，但并非天才，而女孩则天生具备这个世界上前所未有的天才智慧。就有如伟大的始祖再度降临这个世界。

两个孩子的名字早已定了下来：

男孩子叫ALFRED

女孩子叫ALXIA

相信ALXIA凭借着她的智慧，能将ASHFORD家族的荣光推向顶点吧！

ALEXANDER · ASHFORD

再次经“L字走廊”来到“囚室”，这时CHRIS听到从“莱斯费特房间”里传来的CLAIRE的哭声……

CHRIS：“CLAIRE！？……是CLAIRE吗？”

CLAIRE：“哥哥？……”

CHRIS怎么也打不开那扇门，“该死，打不开，CLAIRE，你找到了STEVE吗？”回答他的只有CLAIRE咽呜着说出STEVE名字的

声音……CHRIS已大概猜到了发生了什么事，但现在最要紧的是离开这里。“好了，CLAIRE，离开这里吧！你能从这里把门打开吗？”“不行，打不开”。CLAIRE答道。于是CHRIS再次尝试撞开门，但还是没成功。“哥哥，这里应该有一个自爆装置的……如果启动这个装置就可以开启所有的门了……”CLAIR从门下将“保安卡”夹在“保安档案”中从门缝中塞给了CHRIS。只要调查档案便可以得到“保安卡”。

经过囚室来到“控制室前平台”。这里有一支UMBRELLA的新式武器“线性冲击炮”，不过要使用这个武器则必须有两个人同时操作解除装置，当武器注入足够的能量后才可开始使用。在“控制室”门前使用“金蜻蜓”打开控制室的大门，进入后利用“保安卡”解除自爆装置，输入“VERONICA”这个密码后装置便开始自爆倒数了……这时全部的门都被打开，而距爆炸也只剩5分钟的时间了。于是CHRIS立刻离开这里来到“控制室前平台”，CLAIRE刚刚跑来与CHRIS会合。正当两人准备离开时，那触手竟然再次从天而降，这次触手所带来的，竟是如同产卵一般的重生的ALXIA！

面对强敌，逃跑显然速度不及那触手，CHRIS这时想到也许用那个“线性冲击炮”能起点作用，便与CLAIRE一起开启了冲击炮的能量注入装置。不过由于线性冲击炮的能量注入需要一定的时间，因此暂时还拿不到这支强力武器。CHRIS看了看平台另一侧的

妹妹，决定自己一个人对付ALXIA：“CLAIRE，你先走，我来收拾这个家伙！”

CLAIRE：“不过……哥哥你……”

“这里就交给我好了，你走，走啊！！”

“哥哥你一定要来啊！一定要小心！”CLAIRE也知道在这里会让CHRIS分散精力，加上自己连场恶战，体力也有些不支，便决

定先行离开。但ALXIA可没有同意，用一道火墙挡住了CLAIRE的去路，CHRIS及时给了ALXIA一枪让CLAIRE趁机绕过火墙跑向“格纳库”。而ALXIA在这一击之后大大

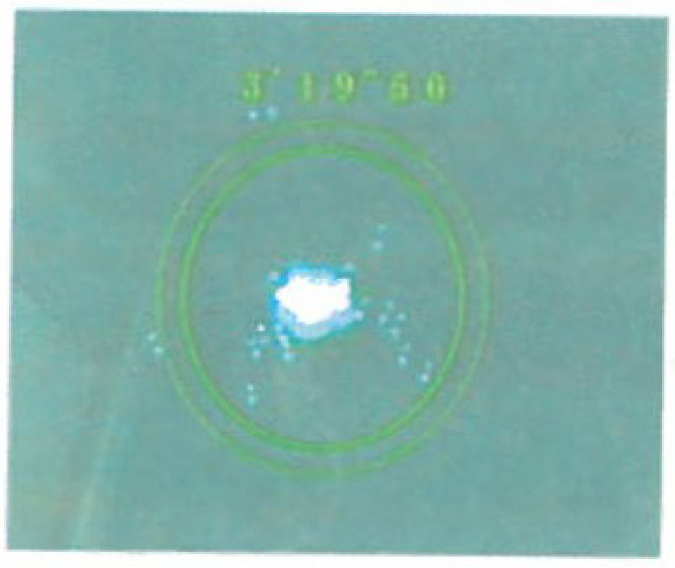
激怒了她，再次变身，成为一只根本没有人形的恐怖怪物。这时的ALXIA本身不会移动，但会放出一些小东西来攻击CHRIS，而本体也会使用毒液来使CHRIS中毒。CHRIS需要将枪口向上不断的攻击ALXIA的本体，才会使ALIXA受到伤害。在受到一定的攻击后，ALXIA便会将本体切断飞向空中，而就在这时线性冲击炮的能量注满了能量，可以使用了！

这件武器是不限使用次数的，但瞄准的时候就如同那支阻支步枪一样是用主视点进行的。ALXIA在空中的攻击方式是向CHRIS吐火球，

CHRIS只有趁ALXIA吐完火球的那个空当攻击她

（它？），只要用线性冲击炮打中ALXIA的任何一个部位，便可将她（它？）彻底的消灭！

总算打败了ALXIA，



不过这时自爆程序已经开始了……在爆炸及大火中CHRIS朝着“格纳库”的方向跑去，而CLAIRE此时在坐在飞机上祈求哥哥的平安归来。最后一刻，CHRIS乘升降机来到了“格纳库”，这时大爆炸开始了，爆炸的冲力将他整个人都吹飞起来，但幸运的是CHRIS刚好跌在了飞机的机头上！CLAIRE欣喜地看着哥哥：“哥哥！”而CHRIS则一副轻松口气：“你这是什么表情？我说过的就一定能做得到！”（兄妹俩都是这样……）

CLAIRE：“哥哥，答应我，不要再和我分开……”

CHRIS：“对不起，CLAIRE，这是不可能的，因为我还有一件事没去做！”

“难道是……”

“对，现在是该让UMBRELLA血债血偿的时候了！我们要将UMBRELLA消灭！这一切都要有个了结！”

飞机在大爆炸中飞离了基地，CLAIRE与CHRIS也踏上了他们反击UMBRELLA的第一步！

THE END.

波波罗古罗斯物语 II

属于你我的童话

PS	SCEI	CD-ROM × 3
	游戏类型：RPG	发售日：1月27日

记得PS刚发售不久，SCE就推出了一款充满趣味性和冒险性的RPG游戏《波波罗古罗斯物语》，2000年1月27日，SCE再度将这部RPG力作的续篇搬上PS的舞台。春节期间，D·S打开PS机，再一次进入了这个充满童趣的世界，悉心体会其内容，发现就众多不懂日语的中国大陆玩家而言，如果认真地去玩这个游戏，一定会深深地爱上他。不知怎的，D·S每次玩这个游戏的时候，总有一种听罗大佑的《童年》那首歌时才有的感动。的确，当一个人成年以后，时常会回忆起童年那一段人生最美好的时刻。我想玩家如果去玩一玩《波波罗古罗斯物语 II》这款游戏，也许就能重新找回那属于自己儿时的梦想。

最后，D·S想对广大PS玩家说句知心话：请珍视你目前所拥有的游戏，认认真真地去打爆一个游戏，你一定会找到那很久都没有出现过的“真·游戏心境”。

操作方法:	地图模式	战斗模式
○键	决定，调查，谈话	决定
X 键	取消，奔跑	取消
□键	地图	平行移动
△ 键	主要视窗	原地转变方向
R1	奔跑	–
L1	决定，调查，谈话	–
R2	–	–
L2	取消，奔跑	–
START	观看怪物卡	–

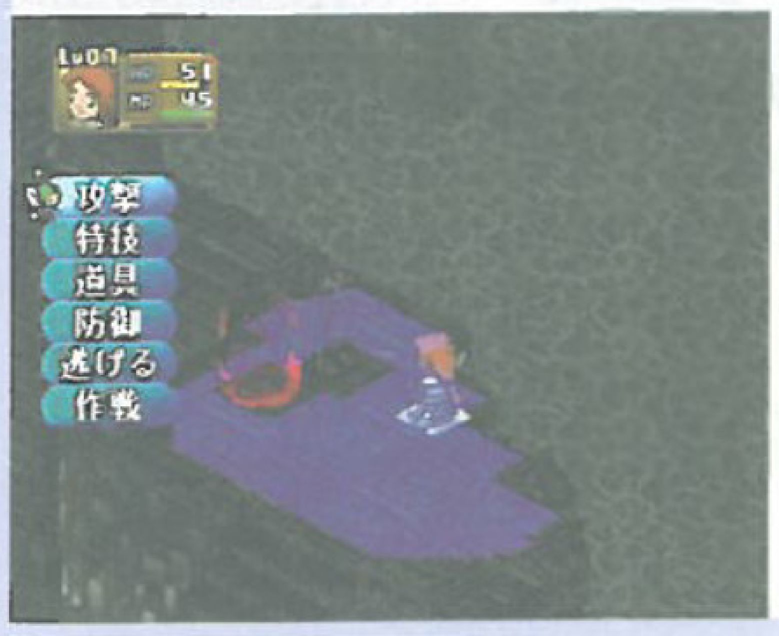
角色各能力的用途：

LV	当等级提升时，各项能力值也会随着上升
HP	角色的体力，当数值降至0时便会进入战斗不能的状态
MP	精神力，会因使出的特技之不同而减少
防御力	数值越高受到的损伤就越少
速度	速度越高，行动的范围就越广，也会更快轮到他行动
集中力	影响角色在使用特技时的威力
运气	影响角色的回避力和会心一击的发生
经验值	到目前为止所取得的经验
剩余	还剩多少经验值才能提升等级

战斗过程

1 战斗开始

当角色遇到敌人时，在其体力值的下方可以看到一条能量计，它表示的是角色的速度，其提升的速度会随着角色的速度而提升，只要这条能量计提升到最高，该名角色便能作出行动。



2 输入指令

当角色能够行动时，画面中就会出现一个指令表，选择其中一项，就可以让角色作出各种行动。

3 角色移动

当输入指令时，可以看到角色的脚下就会出现一个蓝色的区域，它是表示角色的移动范围，角色只能在这个范围内移动，之后可作出攻击或使用特殊技(部分特殊技及使用道具是不能让角色作出移动的)。另外在移动时玩者只要按下△键便能令角色在原地转动，而□键则能够令角色保持着现时的方向作出移动。

4 战斗方式

当玩者让角色作出特殊技或攻击后，其脚下会出现一个红色的区域，它就表示角色的攻击范围，主要分为单体系，范围系，贯通系，全画面系，以及冲刺系共五种。只要充分地运用，就能令战斗更轻松。

5 注意事项

在不同的方向攻击敌人会影响到攻击时的命中率和威力，所以尽可能的话应绕到敌人的身后进行攻击。另外，在选择逃走指令时，玩者就会失去手持金的10%。

6 战斗结束

只要角色能够将所有的敌人消灭，战斗就会结束，可以得到相应的经验值和资金。可是如果所有的角色被敌人打倒，那么角色就要返回最接近的宿屋继续冒险，虽然返回宿屋后角色的等级会保持在被打倒前的状态，但是所持的资金便会减半，这一点大家要留意。

角色状态解说

状态提升解说

SPEED	角色的四周会有蓝色的光围绕着，此后角色能够以较快的速度作出行动。
COUNTER	角色的四周会有黄色的光围绕着，如果受到敌人的直接攻击，便能立即作出反击。
自动回复	角色的脚下会有黄色的光围绕着，可令角色在每回合获得一定的HP回复。
PARAMETER	这状态能够令角色所有的能力平均的提高。
攻击力提升	角色的四周会有红色的光围绕着。
防御力提升	角色的四周会有绿色的光围绕着。

状态异常解说

战斗不能	角色的体力下降到0时便会出现，这时候玩者不能对该角色输入任何的指令。
混乱	在混乱时角色 不会理会玩者任何的指示，而有时侯更会向同伴角色作出攻击。
中毒	角色在每回合体力都会受到一定的削减。
麻痹	角色不能作出任何的行动。
睡眠	角色在一定的时间内不能作出行动，要一段时间后或受到攻击才能回复正常。
时钟	角色在每回合能够行动的速度会大大减慢。
阴影	角色只能够在有影子的地面上移动，但是仍可作出攻击。
脚链	角色的移动力及回避能力会大大的下降。

人物“相性”对战斗时的影响

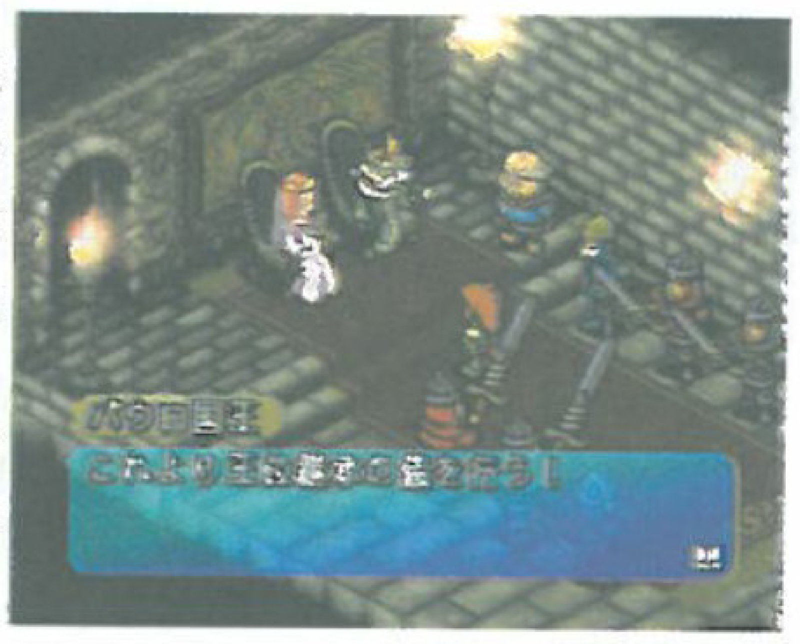
当相性好的角色在一起时，便会随机发生特别的效果。而特别效果共分为两种，一种是打气(ガんばるぎ)，另一种是保护(かぼぅ)，当出现打气的对白时，接受打气的人物能力就会在该回合里暂时得到提升。而当我方受到攻击时，相性好的角色可能会替另一位角色挡下敌人攻击。

各人的相性表

	ピエトロ	ナルシア	白骑士	ガボ	ヅルバ	ガミガミ	レオナ	鬼面童子
ピエトロ	–	★	–	–	★	–	–	–
ナルシア	★	–	–	–	–	–	–	–
白骑士	–	–	–	★	–	–	★	–
ガボ	–	–	★	–	–	–	–	–
ジルバ	★	–	–	–	–	–	–	–
ガミガミ	–	★	–	–	–	–	–	–
レオナ	–	–	★	–	–	–	–	–
鬼面童子	–	–	–	–	–	–	–	–

序章攻略及爆机流程

在皇宫里，传来了大臣蒙姆的尖叫声：“彼得王子！！！”原来从前拯救了波波罗古罗斯王国的彼得王子私自离开了皇宫，使得照顾他的大臣气得七窍生烟。当大臣来到城下的小镇时，听见了王子用口琴吹奏着的音乐，并在宿屋的屋顶找到了王子。开始王子还不以为然，后来得知国王巴隆有急事召见，才火速返回城中。



今天皇宫接见室里的气氛明显给人一种沉重的感觉。彼得一步步走到父王的面前，细心聆听着他的话。巴隆国王说王子已经12岁了，是一位大人了，并且也快当哥哥了！要称他为父亲大人！根据波波罗古罗斯王国的惯例，为彼得王子要举行王位继承仪式。因为王位继承仪式是对国民显示王子“勇气”和“智慧”的仪式，所以对他来说非常之重要。只有成功地通过试练，才能真真正正的成为波波罗古罗斯的王子。彼得听到后有点儿不知所措，但是经过国王和王后的激励，亦回复了信心。接着国王命令彼得王子到王家之洞窟取得知惠的王冠，还叫两名侍卫一同前往。而通往王家之洞窟之路，就在魔女姬露达(ギルダ)负责管理的达夫郎尼森林(フローネルの森)。

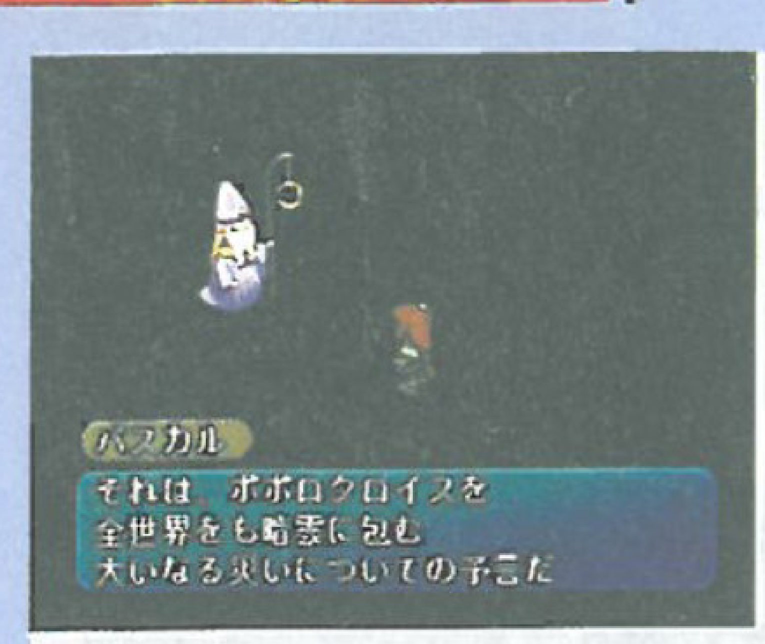
出城后一直朝右走，在打倒不少的怪物后，便来到达夫尼郎森林。进入之后发现该处有一个村落，众人先来到村上方的宿屋二楼休息，待准备好应用之物品后，便向森林的深处进发。虽然森林内有不少岔口，但不用花太多的时间就来到了魔女姬露达的居所。看到魔女的小屋，三人不禁沉醉于两年前的回忆之中，突然从小屋中跳出一只大怪物来，两个侍卫吓地落荒而逃，还好当两个人回过神来后亦重新返回王子的身边，协助彼得对付敌人。在与红色恶魔的战斗中，应多运用特技攻击和绕到它的后方进行攻击。

几经辛苦终于把敌人打倒，接着姬露达和娜露斯亚(ナルツア)便从小屋里走了下来。由于自从冰魔王之战后，不知不觉间已过了两年，当姬露达看见长大了的王子时，也不禁有点儿慨叹，不过娜露斯亚却一直躲在姬露达的身后害羞得不肯走出来。好不容易，娜露斯亚才鼓起勇气前去跟王子打招呼，就在二人双目交投的瞬间，两人突然间变得满脸通红，也许……

在小屋之中，姬露达告诉王子原来只要通过森林，就能到达王家之洞窟，之后王子必须独自进入其中取得“知惠的王冠”，这就是试练的内容。之后在娜露斯亚的再三请求之下，魔女姬露达同意她与王子一同前去。进入森林之后，娜露斯亚便施展出魔法，令阻挡通路的树林消失，之后两人一起来到了王家的洞窟前。虽然娜露斯亚担心王子一个人进入洞窟之中，可是却又无可奈何，于是她便决定在洞窟外等候王子回来。

王子战战兢兢地走进洞窟之中，由于只是一个人的关系，所以战斗起来非常的辛苦，可是彼得王子以顽强的斗志终于到达了地下四层，在房间中，找到了知惠的王冠。彼得把王冠拿到手上的时候，感觉出奇的轻巧，但接着而来的一道白色强光则把彼得完全地吞噬掉。当彼得把眼睛再次睁开的时候，发现自己竟身处于一个四周充满了黑暗的地方，而在眼前的是一位身穿魔法袍的老人。

这位名叫丹斯卡鲁的魔法师来这儿的目的是为了把预言告诉彼得。预言的内容是在不久的将来，波波罗古罗斯王国以及全世界都会被黑云所包围，大难将至。丹斯卡鲁说：“不要被那美丽的姿态所迷惑，她是一个同时拥有美丽内心和丑陋内心的人，她会藉神之命把大海分裂。不要被她的声音所迷惑，她是一个同时拥有温柔内心和邪恶内心的人，她会藉古代之名，把大地烧尽。不用多长时间，世界就会被厄运所包围，而从邪恶的旋涡中把厄运驱散的微弱光芒，就是你了。”丹斯卡鲁问到：“王子，对于你来说，‘真正的王家宝物’是什么？”但王子根本就不明白丹斯卡鲁所说的是什么。丹斯卡鲁又说道：“现在不明白还可以，当得到‘真正的王家宝物’时，就能为波波罗古罗斯及世界打开光明的未来之门。但究竟‘真正的王家宝物’



是什么就只有你自己去寻找了。”接着丹斯卡鲁便从光芒之中离去。

彼得王子返回洞外与娜露斯亚会合，但他心里却一直想着丹斯卡鲁所说的话，“真正的王家之宝”究竟是什么呢？

回到城中，全城的人民都为王子的归来感到高兴，王子把知惠之王冠交与夫王，并正式取得了继承王位的资格。不久王后生下了一名女婴，彼得王子有了自己的妹妹，全家都沉浸在欢乐的世界中。

可是恐怖的黑云已经缓缓地迫进了……

CHECK POINT：波波罗古罗斯皇城内，在王子的房间中的书柜处，有一条暗道可通往另一个房间，在里面有一个宝箱和猪仔储钱桶，如果各位玩家有此游戏1代的记录，可在此使用，就能取回之前的金钱和道具。

第一章 大地之龙

大地之龙出现－展开对策会议－前往布沙拉(パーャラ)－进入隧道－救出白骑士－与大地之龙战斗－发现龙之蛋－回到波波罗古罗斯城－前往基鲁达之馆－利用奥拉罗斯(ウヲノス)前往龙之馆－来到曼沙露村(マャル村)－前往温泉洞窟－与波古斯战斗－救出杰鲁巴特(ギルバタツート)－与老龙神对话－六匹龙的婴儿诞生

第二章 不可思议的马戏团

来到马戏团－取得入场券－邀请娜露斯亚－进入马戏团的帐篷－发现被诱拐的小孩－追捕马戏团－遇到华鲁杜国王(ワルシ国王)－前往钢铁魔王城－遇到紫露华(ジルバ)－与多利奥路保(トリオロボ)战斗－与钢铁魔王战斗－前往罗马利亚城(ロマリア城)－乘船到达达德多利哥岛(コトリコ岛)－与苏鲁(ズール)战斗－彼得被击倒

第三章 众神的王国

彼得进入昏睡状态－乘铁路线来到加米加米(ガミガミ)的仓库－到达业林(ジャングル)－来到逊巴匈村(フンバフン村)－得知酋长的烦恼－得知巴布的烦恼－与古沙(ケッサー)战斗－和白骑士会合－以杰鲁巴特移动－到达哈达哈村(ハタハタ村)－得知拿达古仙人生病了－到达众神之国－听到西利奥斯(ユリウス)的说话－返回波波罗古罗斯城

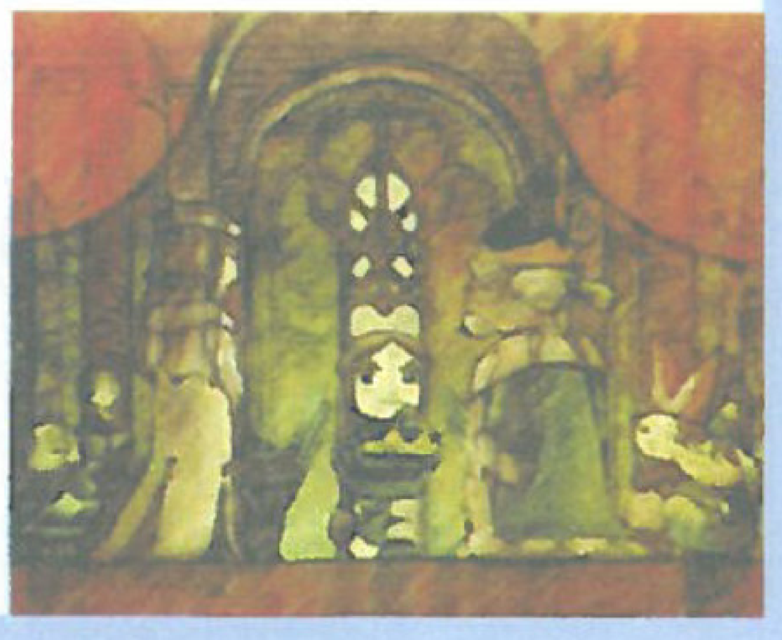
第四章 妖精王之湖

得到从华杜鲁国发来的信件－里安娜与老伯争论－娜露斯亚消失了－来到姬露达之馆－调查井水－娜露斯亚的烦恼－追赶娜露斯亚－乘铁路线前往罗马利亚城－前往北山－来到比比卡村(ヒヒカ村)－前往古斯卡(クスカ)府邸－进入苏普温泉(スープ温泉)－与奥斯卡王进行战斗－消失了的黄金乡－波古斯躲藏起来－与里安娜和老伯会面－来到里安娜之家－得知贺古露奥(フクロウ)的过去－里安娜想起往事－娜露斯亚再次被诱拐－与贺古露奥作出承诺－从老伯处取得弓箭－遇到奥奥贺古露奥(オオフクロウ)－在妖精之森林冒险－遇到罗斯莫古(ロシモフ)－在鸟之巢进行回收－与罗斯莫古一起移动至妖精王之城－与嘉普进行战斗－逃出妖精王之城－救出娜露斯亚－娜露斯亚终于苏醒

第五章 野心的复活

娜露斯亚睡着了－与姬露达进行对话－得知娜露斯亚的秘密－告别里安娜－从隆巴(ルソバ)得到通告－彼得睡着了－巴斯卡鲁(バスカル)在梦中出现－遇到马尔娜(マィヲ)－彼得的母亲沙莉亚消失了－前往龙之国－再遇嘉宝(ガボ)－与沙莉亚战斗－沙莉亚再次消失－前往哥托利哥岛(コトリコ岛)－与哥古战斗－传送至众神之国－再会西利奥斯－返回波波罗古罗斯城－前往尼姆利亚大陆(レムリア大陆)－与波古斯战斗－与马尔娜进行战斗－集合同伴－最终决战－大结局

FIN



全道具表

1 战斗道具

名称	购入价	投出后造成的伤害
はのゎのかく	1285	4582
てぅのかたまり	7	50
非のはゎ	900	1111
かやくだす	200	1258
ミニグローブ	600	452
かぬのこぅら	582	1000
ゃくそ太鼓	4200	650
龙のかけら	1800	7560
鬼の角	100	80
ほね	5	280
ターィャ	8	190
カスタネシト	100	430
かそくた	250	590
スティシケ	120	180
ヒドテの玉	2800	9999
きぼ	150	60
かんせき	340	1680
てんしのはね	1000	80
すぃがら	0	2
ほぅせき	1200	1200
げんせき	1000	1000
かがやきのウロコ	1852	9900
ナイフ	50	230
フォーヶ	80	180
スプーン	70	120
フヲヮーバィブ	250	450
ペソギソスクヲ	700	350
ビーチボール	340	420
雪玉	380	680
とらのきぼ	380	720
ぃしこる	10	350
ねぬん	100	120
ゃこぅスティシク	50	720
ビエロハシト	75	320
炮丸	200	1200
ボール	80	230
バケシ	25	777
ゴムむが	15	985

2 剧情中取得的道具

名称	购入价	投出后造成的伤害
知惠的王冠	0	0
龙的卵	0	0
サーカスチケシト	0	0
ペンダント	0	0
黄金のカギ	0	0
オリのカギ	0	0
ユリゥスの叶	0	0
ショーのチケシト	500	0
くまの人形	0	0
通行手形	0	0
鸟のたまご	0	0
レナの声	0	0
きつぷ	50	999
オカリナ	0	0
观光船の券	50	0
龙のヒゲ	0	0
监狱のカギ	0	0

到这里《波波罗古罗斯物语Ⅱ》差不多告一段落了。由于这是D·S第一次做攻略，其中的不足之处望玩家多多包涵。当然也希望玩家能够来信，给D·S提出建议和要求。在这里先向广大玩家道谢了！！另外说句题外话，像《波波罗古罗斯物语Ⅱ》这样的游戏非常适合女性玩家和初次接触RPG游戏的玩家，说它是一款RPG入门游戏也不为过。因为它有亲切的操作系统，可爱的人物设定，精彩的故事情节！！所以，D·S向广大玩家强力推荐！！

POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 II™

THE END

攻略透解

飞龙 1+2

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日：2月24日

“飞龙”曾在街机上风靡一时，现在“飞龙1+2”登陆PS，就由在下带大家参观一下“飞龙2”的爆机流程吧!

操作键

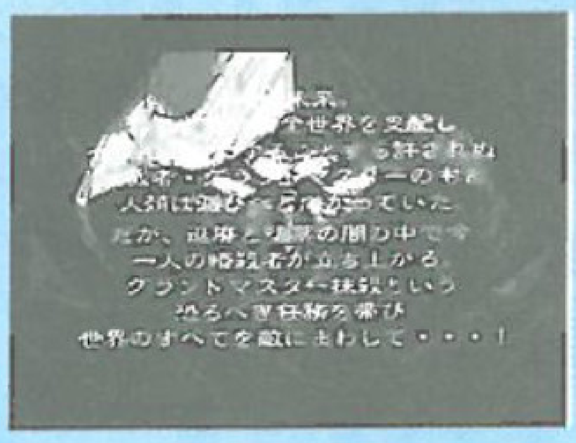
□	键	攻击
○	键	能量（BOOST）
△	键	滑冲
×	键	跳跃（有二段跳）
→→		前冲
↓↑+○		乱斩

可接飞龙1的记录

该作中如果打通飞龙1，留下记录，就可以在进行飞龙2时读取该记录。这样可以在进行正常情节前增加一关，了解两代之间的联系。

飞龙2爆机流程

该游戏共有五关，每一关又分六小关。



一、消灭占据都市的恐怖分子

1、一路顺着箭头所指前进，干掉[TRANSPORT]，用乱斩即可。继续前进会遇见一个红衣阿壮[TERROIST（恐怖分子）]，跳到他背后快刀斩乱麻吧!

2、这关很容易，BOSS为一铁甲蜘蛛，爬上墙接近它，乱刀劈死。

3、这一关没BOSS，顺路爬到顶即可。

4、对付三个美少女（很象街机“三国志2”中的美美、美玲等三人），真有些下不了手。

5、一路上行，来到天线顶部，风景不错吧!

6、终于迎来了本大关的BOSS——龙王[EMPEROR DRAGON]。它身上有电流攻击，头部会有光线攻击。注意躲避，移到它颈部，攻击它头部即可，另外有BOOST就用吧。（因为在这个游戏中，BOOST无法带到下一关去）

二、进攻武装要塞

1、注意别让黄色园环锁定你。BOSS是一个炮台，跳上去砍吧，它拿你没辙。

2、这里稍有难度。BOSS——毁灭公爵除了会用巨剑攻击外，还有火柱魔法攻击，另外当他HP剩一半时，他还会召来士兵。

3、前有木箱、敌兵和地雷，后有大铁车追击，夺路狂奔吧。BOSS是一个机器人，绕到他身后攻击。注意别碰地上发黄光的地雷。

4、小心陷阱，一路杀到蓝衣魔使处，与BOSS对垒吧!

5、别被电击器打着，其余无它。

6、这一关的大BOSS是站在平台上的城堡主。多头蛇可打可不打，因为打死堡主即可过关。蛇头攻击前会发光，躲开就行了。

三、潜入南极秘密研究所

1、向前进，向前进，向呀吗向前进……一路看着“冰球队员”练习，不顺眼就过两招吧。此关小BOSS奇蠢无比，跳到他身后，他也不回头。

2、直升机出现时抓住它，随着它到达峰顶，毁了它。(过河拆桥？)然后雪地里的炸弹不断爆炸，拼命往前冲，直到尽头看到三个“→→→”就跳。(如下图所示)

3、洪荒时期的怪兽——猛犸象。躲在它腿后砍吧。

4、在通风管道中，人处于失重状态，随气流上升。抓住地板往前走，来到分岔时(如图)，先进右边，干掉狼和海象，再出来向上，打碎抽风机扇叶(下图中黄圈所指的)。

5、用BOOST毁掉重力装置。

6、大BOSS——机械海怪(KRAKEN)。攻击它身上六个黄色炮台即可，当它的触手发红光时，赶快躲开。

四、空中战舰上的追击

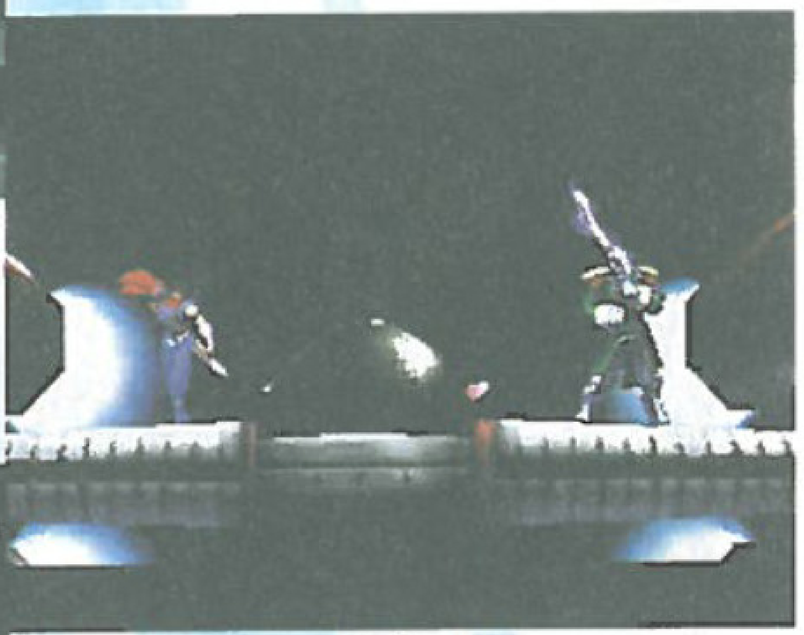
1、一路用二段跳跳过去，就看到小BOSS，跳到他的飞机上。对于贴身肉搏，他显然毫无准备。

2、因背风，行动不便。

3、这里是机关室，注意电流。

4、无难度。

5、透明的操纵室内竟有一少女，并说：“杀死我吧！”为了过关，只好恭敬不如从命了。



6、这个BOSS有三种攻击方式，剑尖向上是他要放雷，剑尖斜指是他要斩击，有时还附加飞行道具。和他重叠在一起，当他放雷时原地跳起，下来再砍。

五、诛杀——GRAND MASTER

1、再战SOLO，容易。

2、这里是一场混战。注意听警报，警报一响，重力状态会改变。

3、又是重力装置，小CASE。

4、BOSS——是飞燕。把他逼到龙尾处（如图），你会发现……呵呵……

5、这就是BOSS——大头目[GRAND MASTER]，太弱了，不堪一击。

6、最终BOSS——神杖[CADUCEUS]，果然有些门道。先放BOOST，然后爬到它头附近出刀，准备欣赏片尾动画吧！

隐藏模式

1、飞龙2爆机后，OPTION中会有选关和换衣服（有7种）。[又是换衣服，CAPCOM只会这一招吗？]

2、飞龙2爆机后，可记录，并出现飞燕模式。飞燕只能用飞行道具攻击，原来在飞龙模式中他所拥有的斩击技（我称之为“刺突”）和BOOST都没了，真无耻。

3、飞燕模式通关后，还可记录。然后再进行飞龙2，会发现OPTION中多了一项——BOOST。可调为无穷大，这样一来通关就更容易了。

另外：有兴趣的朋友可以多打几遍，说不定还有隐藏要素哦！

玩家之窗

1999 年度《游戏机实用技术》编辑部大赏	72
读编往来	79
读编问题篇	82
二手天地	82
梦开始的地方	83
玩友自由谈	84
玩友沙龙	86
游戏黄金眼	87
秘技门	88
金手指尖	89
新新人类 GEAR	90
星之心画廊	92
游戏排行榜	94

1999年度游戏机实用技术编辑部大赏

1999年度是家庭电视游戏风起云涌的一年: PS全球7000万台制霸, 成为史上最强的家用主机, 多款大作的续篇纷纷登场, 展望2000年度的新作发布表, 节目数量仍然密密麻麻; DC在蛰伏一年后, 终于在99年底爆发, 《V.O.O.T》、《VS2 2000.1》、《莎木》等多款原创大作, 让玩家玩得乐不思蜀. 将在2000年度敲响战鼓的新一轮主机大战, 包括SONY的PS2, MS的X-BOX, NINTENDO的DOLPHIN、GAME BOY ADVANCE, 以及LINUX的INDREMA L600E等, 这些新闻无一不成为玩家们茶余饭后所津津乐道的话题。但是不论游戏业界怎么变, 有一点是永恒不变的。玩家玩的是游戏, 只有创新性与游戏性兼备的好作品才是我们玩家的最终目标。

这里, 我们游戏机实用技术的一众小编精心选择, 推出99年度编辑部大赏, 以飨玩家, 让玩家可以清清楚楚、明明白白地去选择自己心爱的游戏, 不再有雾里看花的感觉。

ACT(动作类)

1.捉猴(PS, SCE, 1P, 6.24)

D·S: 完全活用PS震动手柄的一款游戏, 其稀奇古怪的机关, 多彩多姿的道具, 充满童趣的冒险等等这些都是构成这款游戏灵魂的基础。请千万不要错过。

2.大金刚64(N64, NINTENDO, 1-4P, 12.10)

D·S: 想知道任天堂为什么十多年来一直屹立于业界不倒? 玩一玩这款游戏就会找到答案。

3.合金装备·索利德国际版(PS, KONAMI, 1P, 6.24)、天诛-忍百选(PS, SME, 1P, 2.25)、索尼克大冒险国际版(DC, SEGA, 1P, 10.14)

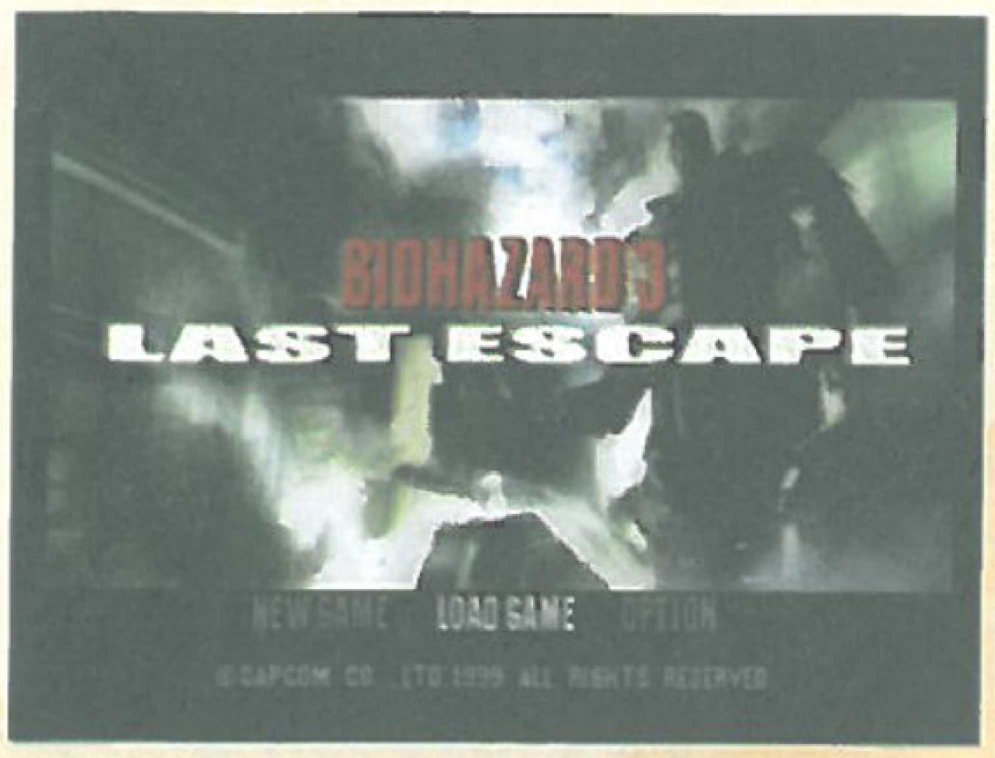
邪魔天使: 哇!厉害!三款票数相同的游戏都具有同样出色的环境氛围, 经典的角色设计, 良好的操作性能。玩家们请好好地珍惜吧!

GOUKI: 合金装备的玩家请不要错过"完全版"的"VR-DISC"! 有信心接受第一名的挑战吗?

AVG(冒险类)

1.生化危机 3(PS，CAPCOM，1P，9.22)

EYES：女大十八变，Ⅰ代的 JILL 到了Ⅲ代变的如此漂亮！ JILL，怎么舍得让僵尸碰你，我跑，跑，S 形跑……

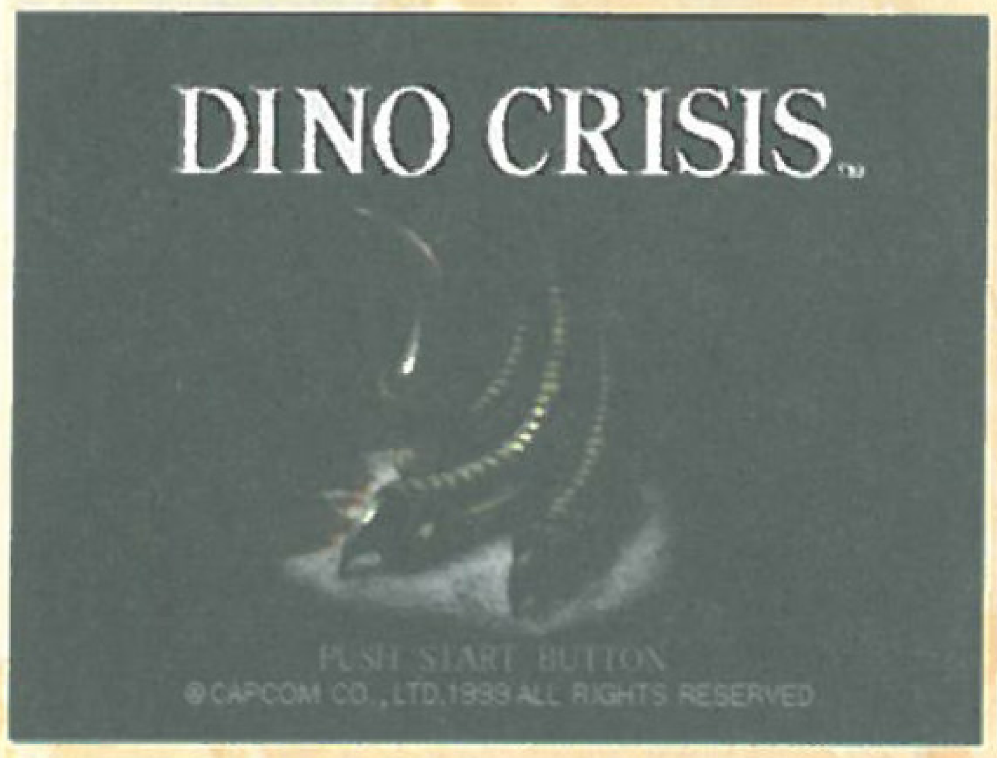


2.寂静岭(PS，KONAMI，1P，3.4)

紫枫：终于深深地体会到了绝对的恐怖！ KONAMI 万岁！！

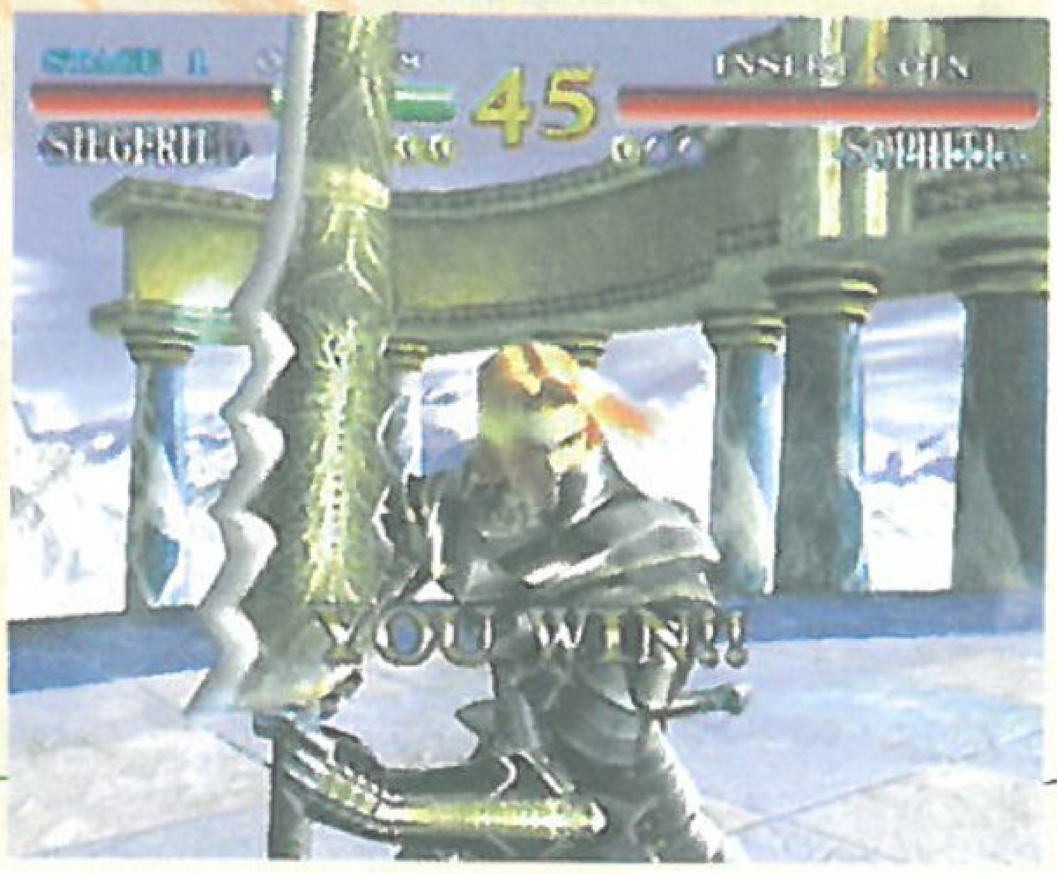
3.恐龙危机(PS，CAPCOM，1P，7.1)

靖亭：又是一款恐怖冒险游戏，乏善可陈的操作系统，血腥刺激的游戏画面，让人有些累了！但是由于 CAPCOM 一直以来在冒险游戏方面的造诣，还是值得为大家推荐。



友情推荐：心跳回忆剧场 3－旅立的诗(PS，KONAMI，1P，4.1)，魔剑 X(DC，ATLUS，1P，11.25)

FIG(格斗类)



1.灵魂能力(DC，NAMCO，1-2P，8.5)

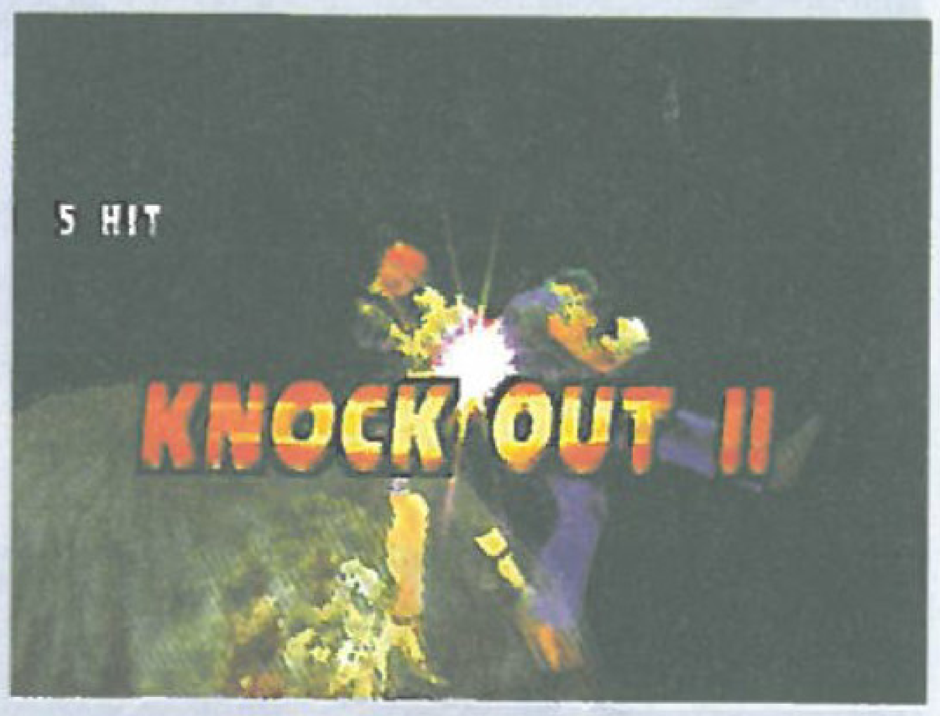
D·S：本人就是因为这款游戏才下决心购买DC的，绝对值满分的游戏！说道其游戏性，一句话，PERFECT！！

2.STREET FIGHTER ZERO3(SS, CAPCOM, 1-2P, 8.5)(DC, CAPCOM, 1-3P, 7.8)

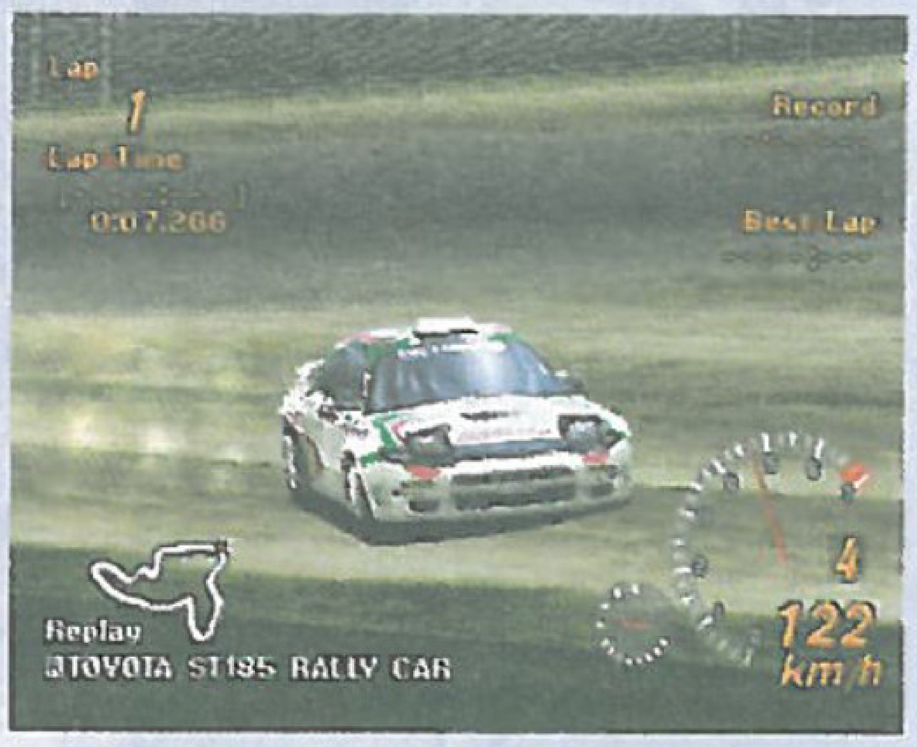
紫枫: 当今史上最爽快的格斗游戏，紫枫至死都不会忘记第一次用瞬狱杀K.O对手G O U K I 时的那种兴奋感觉，HAHAHA！！！(尽管如今紫枫对此早已经麻木……)

3.JOJO奇妙的冒险(PS, CAPCOM, 1-2P, 10.14)(DC, CAPCOM, 1-2P, 11.25) STREET FIGHTER EX2 PLUS(PS, CAPCOM, 1-2P, 12.16)

GOUKI: 对于用三条气槽直接解决某人，GOUKI及屏幕上的KEN早已麻木了。



RAC(赛车类)



1.GRAN TURISMO2(PS, SCE, 1-2P, 12.11)

邪魔天使: 完全体验赛车乐趣的经典大作，流畅的GT风格，细腻的REPLAY画面，刺激的音乐表现等等都是成为99年赛车类游戏首选的理由。

2.SEGA RALLY2(DC, SEGA, 1.28)

D·S: 无可否认，SR2是最能体现DC机能的游戏。半透明，雾化等特技效果做的非常出色，可惜之处在于国内无法进行通信对战，残念……

3.古惑狼赛车(PS, SCE, 1-4P, 10.18)

靖亭: 滑稽搞笑的古惑狼居然又握起了方向盘！变化丰富的赛道、可爱逗趣的人物、紧张刺激的比赛，不论你是赛车迷还是古惑狼的FANS，都千万不要错过这款作品。

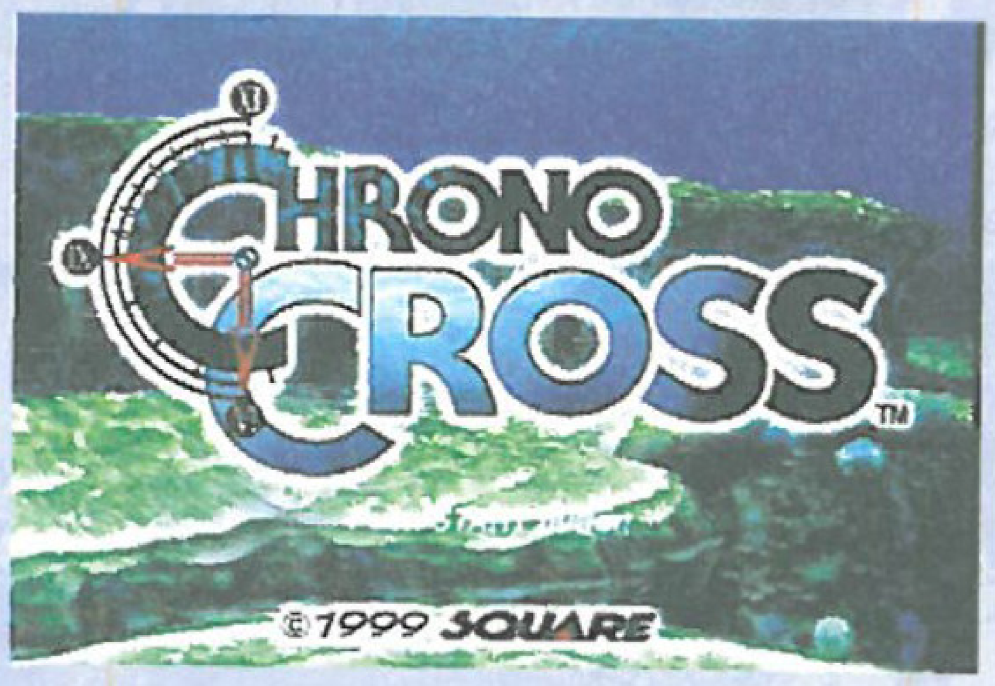
RPG(角色扮演类)

1.女神侧身像(PS，ENIX，1P，12，11)

D·S：99年度最令我感动的RPG游戏，尽乎完美的剧情，过目不忘的人设，极富创新的系统，感人至深的对白，比格斗游戏更酷更炫的战斗画面，让人爱不释手，夜不能寐。佩服！佩服！！强力推荐！！！

2.最终幻想Ⅷ(PS，SUQARE，1P，2.11)

靖亭：业界最靓的尖端CG画面，最酷的时尚人物设定，以及最响亮的RPG大名，都是吸引广大PS玩家的重要因素，使之夜不能寐，神魂颠倒……

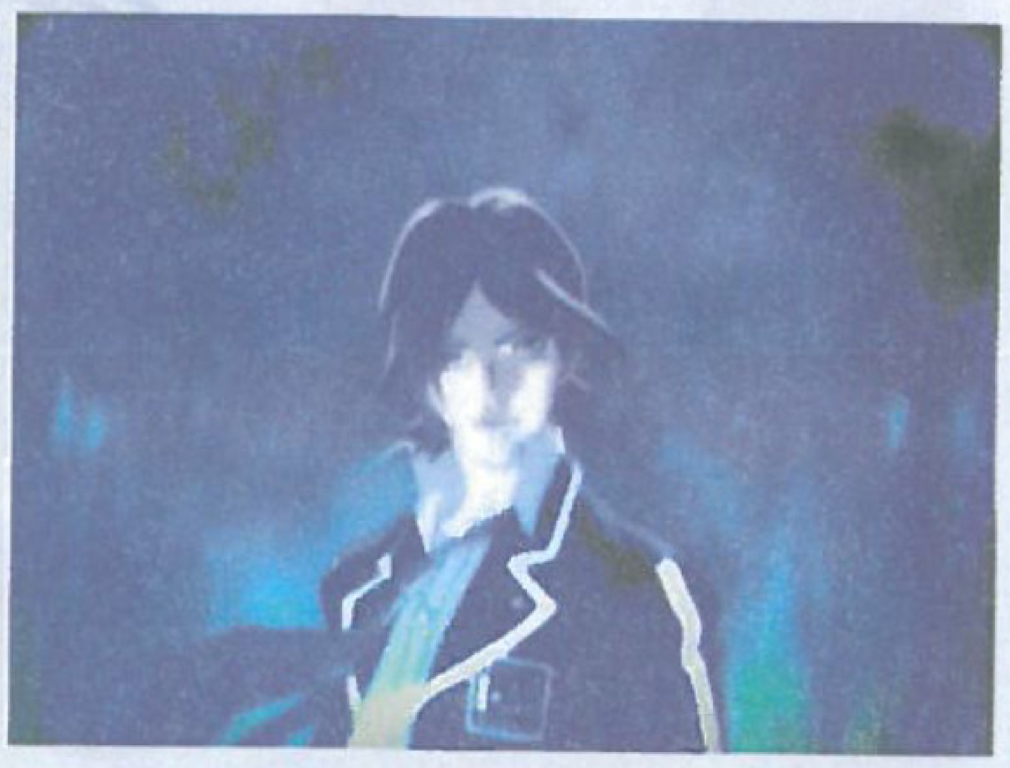


3.超时空之轮(PS，SUQARE，1P，11.18)

邪魔天使：可以说超时空之轮是SQUARE除最终幻想以外最成功的一款RPG，它在画面和音乐方面都有一流的表现，并且游戏的故事也让人很投入。

友情推荐：

女神异闻录·罪（PS，ATLUS，1P，6.24）



SLG(经营模拟类)

1.J联盟职业球会的创造(DC，SEGA，1P，9.30)

GOUKI：虽然同一个游戏已经出到第三作，但不知为什么仍会百玩不厌，难道是可爱的秘书小姐？还是多边形制作的精彩球赛？还是考自己如何把十多二十亿变成数百亿？还是因为把全世界最好的球员都掌握于手中？还是……以上对于不少人来说也许答案就在其中，但GOUKI的答案只有一个：因为它是球会。

2.太阁立志传Ⅲ(PS，KOEI，1P，10.8)

邪魔天使：说到SLG的游戏就不能不提KOEI，而提到KOEI就不能不再夸一次太阁系列。太阁系列从第一集起就是经典中的经典，而且对SLG的模式也有一定程度的突破。因为太阁的系统同时包含了SLG和RPG两类游戏的优点，而且自由度颇高，让玩家更容易的投入进去。太阁Ⅲ比起前作的内容更丰富，系统更完备，可以说是SLG类的必玩之作!

EYES：新武将的剧情为何如此之短，统一日本就这么容易?相对来说，Ⅲ代比Ⅱ代反而退步了。你退步，我就要“退钱，退钱！！”

3.心跳回忆2(PS，KONAMI，1P，11.25)

紫枫：紫枫当初没有追求到藤崎诗织，所以现在一个劲儿地去追阳之下光以求得补偿……

SPG(体育类)

1.实况足球胜利十一人4(PS，KONAMI，1-4P，9.2)

EYES：中国队——虚拟的英雄，现实的狗熊。

2.VR前锋2VER2000.1(DC，SEGA，1-2P，12.2)

D·S：完全忠实再现足球场上的气氛，流畅的球员动作，惊异的射门镜头等等都是此游戏最吸引人之处，希望SEGA再接再厉，进一步的去完善这个游戏。

3.J联盟完美前锋2(N64，KONAMI，1-4P，7.23)

GOUKI：就算N64在亚洲不普及，就算它的PS版移植不成功，但此游戏在世界范围内的成功还是举世公认的。

STG(射击类)

1.THE HOUSE OF THE DEAD2(DC，SEGA，1-2P，3.25)

紫枫：比起其一代来，二代更能体现出那种SEGA所独有的爽快、紧张、刺激及流畅的感觉，看来SEGA也越来越会吓人了。

2.OMEGA BOOST(PS，SCE，1P，4.22)

D·S：真真正正的3D射击游戏，空间的存在感十分强烈，射击的炸裂感十分爽快。

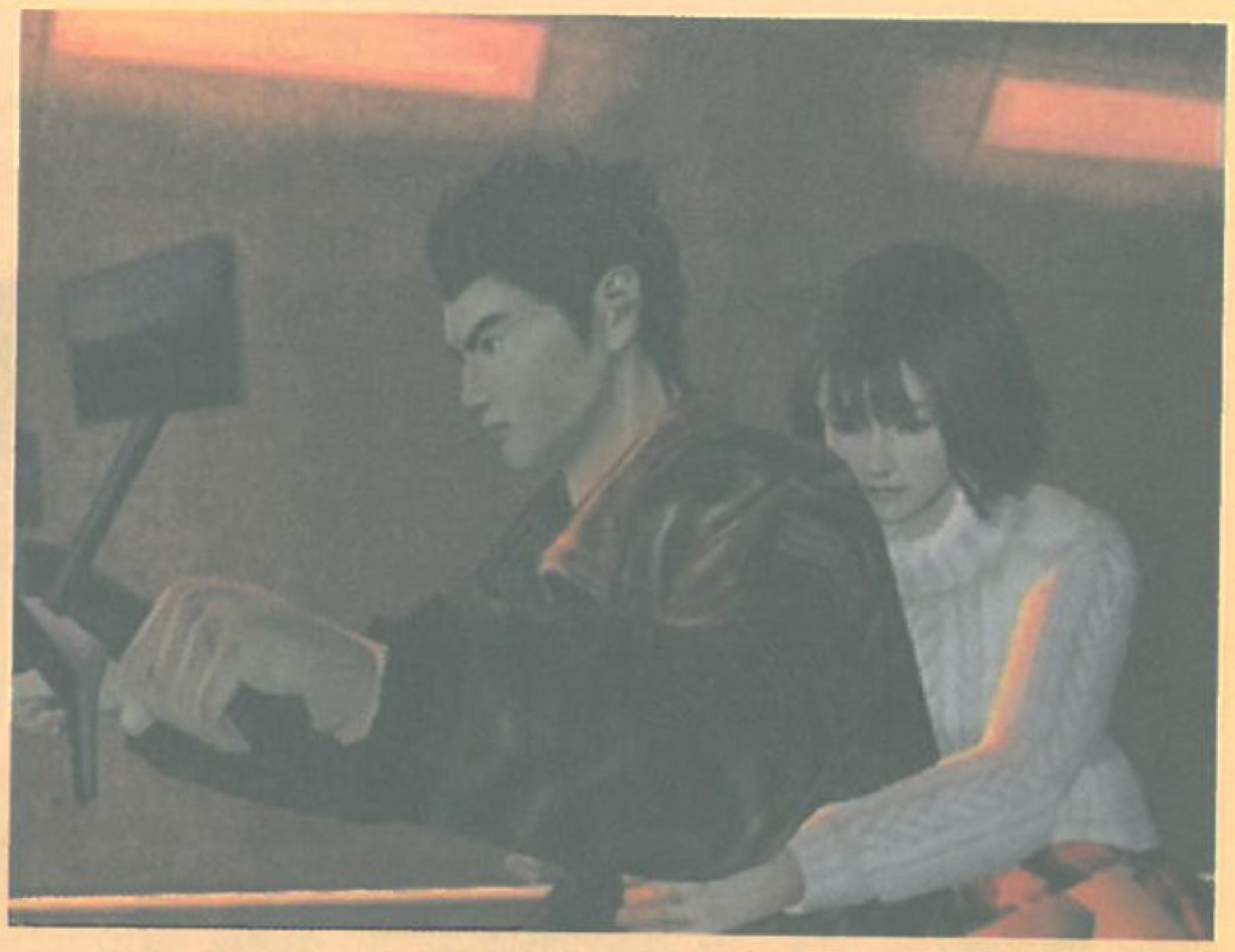
3.王牌空战3(PS，NAMCO，1P，5.27)

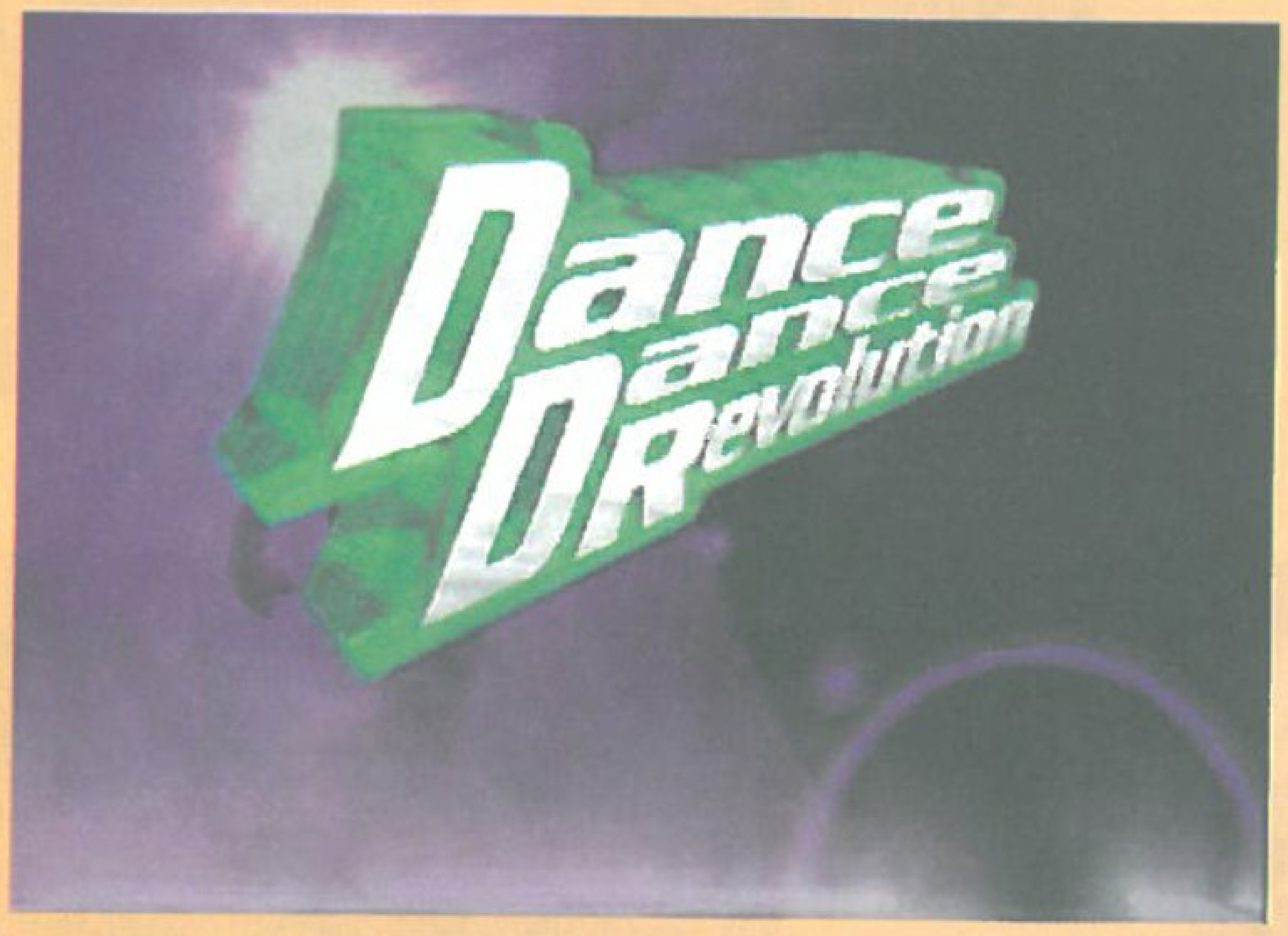
GOUKI：喜欢空想的战斗机就同喜欢RR系列中空想的赛车一样。

ETC(另类)

1.莎木一章－横须贺(DC，SEGA，1P，12.29)

邪魔天使：莎木的可贵在于它是一个全新游戏类型的开端，而且它的技术是一流的，它的制作是精良的，内涵也是非常丰富的。莎木的确不愧为FREE类型的游戏，它给了玩家充分的自由空间去发挥，去感受“真实”游戏的魅力。然而，在网络日益成为游戏拓展自由度，增加可玩性的一大利器时，莎木还必须选择增加联网功能，不然就不会是自由度最高的游戏，也不能妄称FREE。不过就现阶段来说，莎木还是众多游戏中的顶峰之作，在99年它当然是王者中的王者。





2.DANCE DANCE REVOLUTION(PS, KONAMI, 1-2P, 4.15)

靖亭: 一个可以纯用脚来玩的游戏, 使我们对KONAMI佩服得五体投地! 他使游戏与健身结合了起来, 而且更能满足玩家一展个人风采的愿望。可以说这真是游戏的一次革命!

3.吉他狂热(PS, KONAMI, 1-2P, 7.29)

紫枫: 去年真是音乐游戏大流行的一年, KONAMI则是这个流行趋势的领路人, 而由他出品的吉他游戏, 你说好玩不好玩?

编辑 99年度 最心爱游戏

1

1.莎木一章－横须贺(DC，SEGA，1P，12.29)

靖亭：慢慢地被你吸引，深深地为你感动，越深入地了解你，越有一种真爱的感觉，期待你接下来的故事。曾有一次，在经过一次惨败之后，发誓不再踏那些闪烁的箭头，可是……唉！始终无法抗拒那致命的诱惑！

2.灵魂能力(DC，NAMCO，1-2P，8.5)

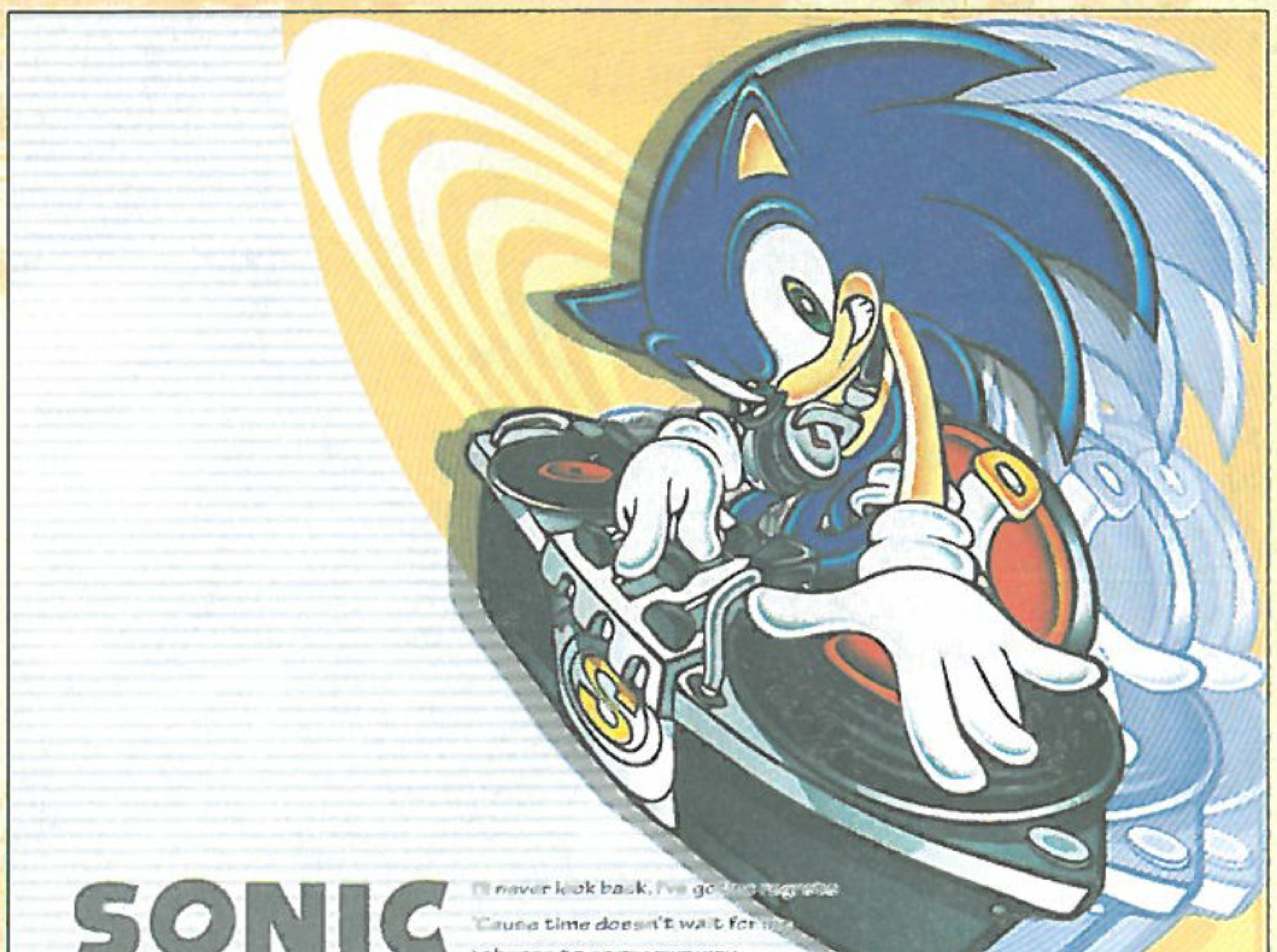
紫枫：到现在为止，史上一共才只有三个满分游戏，而它就是其中一款……哼、哼、哼！ NAMCO就是NAMCO，不错、不错！

3.索尼克大冒险国际版（DC,SEGA,1P,10.14）

GOUKI：速度与技巧正是GOUKI所追求的。

以上就是我们推选的99年度编辑部大赏。由于游戏性因人而异的缘故，可能一些玩家读者心目中的最佳游戏没有上榜，但是你如果玩某个游戏非常投入，非常快乐，不用犹豫，那就是你心目中的最爱，你应为它骄傲。因为它带给了你快乐，让你体会到了游戏的乐趣，你是在玩真正属于自己的游戏，仅此而已。

末了，编辑这次大赏的D·S以及编辑部的其他小编在这里祝广大玩家在2000年里玩到更多更好的游戏，充实自己的人生，体会游戏的价值。另一方面，我们也衷心希望广大玩家能来信，或发电子邮件给我们，让你我共同地在杂志中分享玩游戏时的喜怒哀乐，游戏后的莫名感动……



THE END

"买'R5'！"紫枫叫道。(原因未明)

"买'R5'！"邪魔天使偷笑。(原因未明)

我抓着紫枫和邪魔天使问:"为什么?"

"I Love 深水蓝。"紫枫作纯情状。

"I Love 深水蓝 Too。"邪魔天使冷笑。(准是魔性发作)

"我弃权，3比1，只有买'R5'了。"D·S最后作了终审判决。

"Hahaha……"他们在得意地笑。

"世风日下啊!"我只有仰天长叹。

天才？白痴？霸主？　　　　邪魔天使

记得当年我初来编辑部时，对灵魂能力极为痴迷，立志要以KILIK作为自己的化身来建立起在众编中的英武形象。于是我制定了早练三分钟，午练三分钟，晚练三分钟的计划，并且一丝不苟认真执行。终于我的执着和勤奋有了回报，很快就和前辈小编们打了个平手，并大有一统天下之势，被众编推为21世纪最有前途的格斗天才。我虽然是一个心性平和，不骄不躁之人(稍有夸张，但不多)，但是对这么高的荣誉还是禁不住昂了昂头，可惜好景不长，由于我天生就喜好和平，后天又多近佛道，对这些打打杀杀实在是没有天赋，所以很快就露出了我格斗弱智的底子，让众编一一痛打，身心两伤。从此格斗史上最黑暗的时代来临了。各种恃强凌弱，惨绝人寰，有辱武德之屠杀在格斗圣地——游戏机编辑部不断上演。而各种"格斗白痴"、"弱智格斗王"之类的头衔也被众编用尽用滥了!虽然我对众编晓以大义，告诫他们说"习武之人首重德，有武无德便是匪"，但是众编已对暴力沉溺过深，在邪路上越走越远，想让他们再次回归正途已非我力所能及了!难到一代天才就这样永坠沉沦了?不，不会的!因为……

天才就是天才!虽然没有格斗方面的天赋，但是我苦练总可以吧!我用计总可以吧!我念咒总可以吧!第一步，我延长练习时间，从原来的三分钟延长到一个小时，并做好笔记，对优缺点作科学的分析。第二步，我见众编皆好大喜功，自视甚高，所以就拿言语挤兑住他们，让他们每局让我一半血!(太不把我当回事了!)第三步，每次对战之前我先念咒，让他们不耐烦，干扰他们的情绪，对战时就不停的唠叨，让他们神志错乱，暴跳如雷，还偏偏要先让我一半血。哈哈，众编的水平在这种情况下连一半都发挥不出来，此消彼长之下他们还怎么跟我斗?!于是，我终于成了灵魂的霸主!在和我对战时他们都要乖乖把灵魂交出来让我肆意的蹂躏。这种感觉，太爽了!

这就是天才到霸主的历程!不容易吧!

上帝的声音(特稿篇)

为女生说句话

自去年10月份，便为贵刊多了一个个性化的栏目"女生常谈"而感到高兴。当时很佩服此举的独具匠心，也为杂志专为少数读者开辟一版面而感动。但今年4月，却得知这个栏目在多数读者的强烈要求下"下岗了"。

当然不仅在中国，在全世界的玩家中，男生所占的比例都是远超过女生的，适合男生玩的游戏的数量更是远超过适合女生的游戏数量。但这并不说明女孩子就不爱玩游戏，或没有适合女生玩的游戏。好容易有了本杂志，办了个"女生常谈"栏目现在却又……原因很容易理解，就像多数女生不玩所谓的"血腥、暴力"一样，多数男生也不玩那些所谓的"幼稚、无聊"。而贵刊读者中男生数量大于女生，那么很容易可以想到所谓"多数读者"是多数男生，然后少数服从多数，于是……

也许我不该身为男生却站在女生立场上来发表什么。

但这也……太不公平了吧!

贵刊有一个栏目"金手指尖"，但有金手指的玩家并不多，而没有的玩家肯定不会赞成这个栏目。如果少数服从多数的话，那么这个"没用"的栏目岂不是也要被删除了?

当然，如果贵刊执意要删的话，我也无话可说。只想提醒一下：贵刊是否想过这几个月来，为这个栏目所付出的心血。也许你们觉得这不算什么，那么，这样一个可以使杂志在同类中标新立异，办出自己个性和特色的机会也就这样浪费了吗？在大陆还没发现有哪本杂志有这方面的内容，但总该有本杂志做第一个吃螃蟹的人吧?

按本人的观点，贵刊应再开一个此类栏目，多吸取喜欢该栏目的读者的建议，真正办出自己的特色!

青岛SPACE漫画组合　　车逵

编复:"女生常谈"这个栏目名字挺好的，我们办这个栏目的初衷也是为了少数的女玩友，但未能达到预期的效果。尽管靖亭没说什么，但我知道她有些惋惜，我也挺惋惜的。毕竟，我们应该为女玩友保留一片属于她们的天空。主要是我们没有办好，让对这个栏目关心的玩友失望了。对你文章里的建议，我们会讨论的。

至于你在信纸背后的附言，我已看到。在此为你讨回公道。(特此声明:青岛SPACE漫画组合的"车逵"，不是水浒中的那个黑旋风——"李逵"。)

谁说女子不如男

我今天才买的你们杂志，随手翻了翻，印象不错。回家后仔细一看，没把我气死。为什么那群小男生、毛小子说女生不玩游戏!他们敢瞧不起我?胆儿肥了!看我用超必杀——忍蜂，烧他个落花流水。

我很喜欢电子游戏，家里有PS、SS、DC，是不是很幸福?3月4日PS2发售，连新闻都播出了，我都不行了。瞧那画面……哎!别提了，要是我爸能买，那就怪了!8000块耶!你们编辑可幸福死了，编辑部一定有吧!我也要当编辑，我的KOF可绝了。我们那块机厅里的小子都被我打得不轻。我的女子敢死队，不能说最强，也数一数二。谁说女子不打机!

曾有人问我:"打游戏会不会影响学习?"我初中学习中等，玩游戏后也这样，高中我可以上自费，但没去，上了中专。虽然有点后悔没上高中，但这也有更多的时间打游戏了。我还是班长呢!不简单吧，女GAME 班长。

OVER!下次再聊。

大连市甘井子区铁中委　盛男

编复:人家说"人如其名"，果然不假。盛男小姐，看了你的文章，谁敢说女子不如男。看到你有三台主机，编辑部里的众小编可是真羡慕啊!想当年，为了一台MD，我还和我妈进行了艰苦卓绝，长达七天的口舌之争，最后签下一屈辱的书面保证，才能打上我最喜欢的《天下统一——乱世霸者》。从那以后，每一次主机发售，都是我的受难日，唇枪舌剑之后，加以委曲求全，但往往是白辛苦。(太贵了)再看看你们这些新生代，真幸福啊!

另外:听说你要来当编辑，编辑部五位小编皆赞成，理由是"一位女编辑能提高大伙的工作效率"。老编隔着老花镜，别有深意的扫了我们一眼，提出反对意见"就怕工作效率不升反降"。

上帝的声音(意见篇)

强烈反对"玩友沙龙"。

广西梧州　李特斯

编复:"玩友沙龙"在总第十七期中已做出声明，将有改进，以便让更多的玩友投入，使参与性更强。大家拭目以待吧!

杂志可把读者来信询问的问题和对杂志的看法区分开来、分成两个栏目，另外杂志所提供的秘技该由编辑人员试一试、以防出现不正确的秘技。

南京　蒋平

编复:蒋平玩友的建议非常好。本期我们已将问题与看法分开刊登。另外关于秘技，由于主持栏目的小编工作繁忙，难以有时间和精力对每个秘技都加以验证，有心无力呀，慢慢来吧!

另外:欢迎更多的读者来信提供秘技。

问题篇

各位读者朋友：

由于近期读者来信中，对于游戏的软硬件方面的问题比较多，所以我们决定将读者来信中关于这方面的问题独立到这个“问题篇”中来解答。不过紫枫一人势单力薄，惟恐不能对读者的所有来信一一解答，所以也欢迎各位读者们与紫枫一起来帮助那些遇到困难的朋友——“天下玩友一大家”嘛！^_^

——紫枫

▲北京的黄和威朋友写信来询问：

1、GALERAINS里在主角家二楼如何才能越过地板上的破洞，希望能够刊登详细攻略。

2、生化危机射击版能否存盘？

紫枫：黄和威朋友你好，紫枫在此先回答你的第二个问题：生化危机射击版游戏中不能存盘，不过当你通关之后游戏会自动生成一个存盘记录，如果能够拿到S级别的话在下一次开始游戏的时候便会有一个火箭筒作为奖励！至于第一个问题，紫枫没有玩过，不能回答了，如果有读者知道的话可以告诉紫枫，小生在此先行谢过了。^_^

▲上海的陈撷朋友来信询问：

1、为何世嘉CD主机的软件的CG部分质量总那么差？其软件CG部分是由原厂制作还是软件商代为制作？

2、听说电脑上一款有名的作品《盗墓者》系列将在DC上推出4代，它是否也有PC版？

3、生化危机0为何推出在N64上？今后是否会出现其他版本呢？

4、最新型GB已证实有3D功能，但是否真的超越SS呢？它是否可使用GB/GBC的软件呢？是否对应任天堂海豚机？价格如何？

5、以现今PC的机能有无可能移植DC游戏？例：《生化危机外传》、《刀魂2》。

紫枫：陈撷朋友，你的来信紫枫已经拜读，对于你提出的问题，紫枫愿意在此给你一一解答：

1、世嘉的软件大多都是没有CG画面的(不信你去看一看《莎木》)，其实不光是世嘉CD主机，就连其业务机(街机)上面都很少出现CG片段。到目前为止，紫枫好像还没有看到过由别的软件商为世嘉代做的CG。

2、有。

3、这个问题你可能要去问冈本吉起了(笑)。不过照CAPCOM一贯的作风来看，他将来很有可能将其移植在其他机种上。

4、任天堂目前还没有公布有关其新GB的进一步情报。

5、就目前的PC机的处理能力来看似乎还不太可能。

▲浙江的何舜朋友写信来询问：

1、PS版“99格斗之王”与街机或DC相比有何出入或优缺点？

2、由于本人生处杭州，纯属“自然灾害”，我跑了大半个杭州城，根本找不到正版PS软件和DC机，何处有正版PS软件？

3、本人的PS是1001型，可能是最差型，读盘时有很大的“刷刷”声，而且读WE3要把机子向前斜至45度处才能游戏。另外PS的足球4和极品飞车4读出率为0.00000113%，在朋友家可玩(买新盘也没用)，何故？

紫枫：

1、在你所说的三个版本中间，PS版“99”是最差的一个版本(DC版“99”甚至不需要读盘时间)，不过PS版“99”中附送了许多“格斗之王”的原画设定，对于“格斗之王”的FANS来说，还是很有珍藏价值的。

2、这个嘛……我们这里的卖正版软件的地方也不是很多，我们这里在这方面确实还是不太完善，不过这方面的改善还要靠我们的商家和玩家们多多努力啊！

3、0.00000113%！？没这么夸张吧，看来你的PS得去换一个光头了。

由于篇幅的关系，本期的问题篇只能做这么多了，到下一期的时候本栏目会增至一页，到时候欢迎广大读者将自己在游戏中遇到的问题寄往本栏目。OK，下次再见！

紫枫

二手天地

大家好，现在轮到我紫枫的“二手天地”开张了，在栏目开始之前紫枫要告诉大家几件事情：由于前一段时间“二手天地”栏目里面发生了一些极不愉快的事情，遂老编决定从下一期开始暂时停办“二手天地”栏目，请广大读者朋友们见谅！

——紫枫

邮编：333000　电话：0798-8334504(晚9:20后打)

联系地址：江西景德镇高专99电绘2班　联系人：张强

出售： MD I型机，七成新全套送“战斧Ⅲ”60元，邮费20元。MD卡带：光之继承者+制转卡40元，格斗四人组Ⅲ 15元，漫画地带10元。卡带邮费5元，全套购买汇款130元即可。

另有电子游戏广场1-6合订本，95成新、15元，邮费5元；SONY采访机，送两盘小磁带，六成新、80元，邮费10元。

求购： GB卡带：97格斗之王40元，勇者中文50元，口袋(黄)中文50元，刘元杰《100%感觉》第七本起，原价加邮费。

邮编：132002　寻呼：0432-241188-38045

联系地址：吉林省吉林市炭素厂技校97级1班　联系人：宫关

出售： PlayStation(9501型)，配件全，含电源1个(AV线)+制转+普通手柄2个+蓝色透明振动手柄1只+15格记忆卡1个+金手指(含书)+电影卡+废旧光头(光驱)2只+40张游戏碟(无重复，均能玩)+邮费。全套售价1000元(外地玩友来信必复，并可寄实物照片，本市玩友可打9折)

邮编：157000　电话：0453-6683693

联系地址：黑龙江省牡丹市北方工具厂电气修理班　王权斌(转)王权武(收)　联系人：王权武

出售： 紫透明GB，9成新，带电源、两用包、放大镜，225元 邮费：5元

GB卡10　in1(96、口袋妖怪、月影、炸弹人、勇者、第三次、赛尔达、圣剑和大金刚等)95新　73元　邮费：2元

10in1(96、大贝兽、月面战、GB战略、98海战、牧场、合集等) 95新　68元 邮费：2元

10in1(三国、第二次、圣剑、隐忍5、信长、金块、智慧方块、玛丽医生等)7成新　54元 邮费：1元　全套共400元

电话：0797-6613228　E_mail:segasnk@263.net

地址：江西南昌市里洲小区4栋3单元101户　联系人：严俊

求购： 二手彩色GB一台(能用就行)，300元左右。本市玩友有意转让请见机面谈！

邮编：512000　地址：广东省韶关市园前西路23号A座501

电话：0751-8894246 联系人：谢志敏

出售： PS原装7501主机一台(八成新)，附带配件，普通手柄2个、透明记忆卡3块、金手指1个、制转1个、AV线一套、变压器1个以及PS最新游戏光碟30张左右，所有物品保证质量，总计1200元。如有意者请在晚上6点后来电话询问

梦开始的地方

本期主持人：EYES

【开篇寄语】

这是一个全新的栏目，一个为普天下痴迷于游戏的朋友所设的栏目；这也是一个尝试，一个互动性的尝试；这更是一片有待开垦的土地，期待你的播种、灌溉使之昌盛。

亘古以来，人类就拥有一个美妙的字眼——梦。梦是虚无的、缥缈的，也是发散的。在梦里，人类发掘了他们所有的想象力，体现出他们对生活的美好追求与渴望，并随着社会的发展，把它付诸实现。夸张地说，梦几乎是一切事物的根源，一切行动的动力。

我们每个玩友都玩游戏，但你是从何时开始真正为之痴狂？是哪一款游戏打动了你那颗渴望驿动的心，使你不再犹豫，让你成为一个真电玩迷？请打开心扉，随着你的心路历程，让我们分享你的那份欢畅与感伤。让我们在这个栏目中找回昔日的天堂，在这个栏目中感悟人生、探讨人生、描绘人生！

这里EYES抛砖引玉，带大家畅游一番！

I Have A Dream

我生在一个小山城，纯朴的民风，不发达的经济使得我从小就不太爱进街机厅。以至于到了今天，我仍然无法在机厅中熟练地发出拳皇系列的超必杀，不过这无损于我对街机上格斗游戏人物的喜爱与欣赏。

在我的记忆中，第一次真正让我对游戏感动的，是大学一年级在南京的时候。在一个黑心的老板那儿，我见到了16位机的王者——SFC，也看到了我所见的第一个超任游戏《太阁立志传》。明快的色彩，传神的Q版人物，传奇般的历史事件穿插其中，最重要的，颇高的自由度。我可以辅佐信长一统天下，也可以"大逆不道"，自立门户，开始壮烈的一生。不知不觉的，我融入了日本的战国时代，感觉诸豪争霸的惨烈，认识了许多的名将。我在重现他人的物语，也在刻画自己的人生。现实中，错误一旦酿成，无法更改；游戏中，雪白的画布任我挥洒，烦恼、忧愁抛于脑后，这种感觉，太棒了！

从那一刻起，我一发不可收拾，《大航海2》、《梦幻模拟战2》、《圣剑传说3》，无数的佳作（前面的游戏均是SFC上的作品，新朋友可能不知道，不要紧，日本游戏公司最大的本事就是炒冷饭。）陪我度过多少的不眠之夜，兴奋、失望、惊喜……酸甜苦辣，五味人生。

我成了一个不折不扣的电玩迷。游戏在我的生活中，就象空气和水一样不可或缺。

时至今日，我常常想，一个《太阁立志传》，为什么会让我成为一个无怨无悔的电玩迷？不是因为人物的设定，如果换的是《三国志》系列，感觉也一样；不是因为游戏性，在此之前我对游戏了解太少，无从比较；更不是因为喜欢日本风情，我常常在使用日货的同时，高唱"大刀向鬼子们的头上砍去"。之所以会因为《太阁立志传》而爱上游戏，是游戏通关时片尾的一首诗——丰臣秀吉的绝笔。大意是"人生短暂而虚幻，就象早晨的露珠一样，太阳出来，露珠就不见了，美丽的大阪城啊，我辛辛苦苦营造的大阪城，你会不会象露珠一样，不过是一场梦幻。"（仅是个人所见，并非翻译）。正是这首诗使我感触，让我共鸣——"是流星追其光辉一瞬，是蝴蝶求其美丽一春"。就象我听世界钢琴名曲有所感一样，它让我看到的是文化，一种全新的文化。

英文中"game"这个单词是游戏的意思，也有比赛和策略的意思，这正是不同的文化，对它不同的诠释。从《古惑狼》系列中，我们能看到美国人的幽默和开放性思维；从《信长的野望》系列中，我们能看到日本人的忍耐和狡猾；从《仙剑》中我们能看到中国人的才情，也能看到无奈（除了爱情与迷宫，无它）。游戏是文化，一种全球流通的文化。通过它，人们互相交流、融合、促进。

FF8带给我们的不光是高科技的视听享受，更有崭新的世界观，爱情观。SEGA和微软的合作，SONY与史克威尔的联盟，这一切都预示着21世纪的电子娱乐业将进入一个全新时代，一个鼎盛时期。而在中国，一部"仙剑"、一款"官渡"，两个电脑游戏，就代表了国人的智慧和创意吗？

作为中国足球的一个伤心球迷，我有一个梦——中国队夺取世界杯（痴人？！）

作为中国一个无奈的电玩迷，我有一个梦——中国有自己的主机厂商，有自己的游戏软件开发公司（梦吃！？）

凡尔纳的科幻小说，变为现实。

我的梦呢？

后记：中国的电玩是新生的，也是落后的，更是无序的，需要变化，需要追赶，更需要关注。当年玩《超级玛莉》的孩子们都长大了，现在玩《FF8》的新朋友又加入了，整整一代人，一代人的梦！我们该何去何从？

在这个栏目中，你可以缅怀过去的感动，也可以探讨我们的未来！

请不要取笑我们的一厢情愿，也不要嘲弄我们的理想主义，更不要讥讽我们的幼稚无知，正因为我们的无知，所以我们才敢想，敢梦，敢做。正因为我们的无知，我们才具备别人所没有的创造力！

一切靠我们自己！

来稿须知：

字数1500-2500，体裁不限，游戏不限，来稿注明"梦开始的地方"收。

不必在意你的文笔，只要你拥有真情；也不必烦恼你的字迹，只要我能够看懂。

无论骨灰级玩友、还是游戏新兵，均可到此一游。

无论文风通俗，抑或词句古朴，一概欢迎。

无论LADY or GENTLEMAN都不会一视同仁。（女士优先）

玩友自由谈

本期主持人：EYES

【本栏目旨在给大家提供一个畅所欲言的空间，玩友的观点仅代表其个人意见，与编辑部无关。】

中国何时才能有规范的游戏市场

文：刘嘉

自从八十年代末任天堂的红白机首次敲开古老的中国大门，游戏业便在这个刚从沉睡中苏醒的国家里落地生根了。一转眼十几年过去了，随着科学日新月异的进步，游戏业在世界各地迅速成长，我们也由当初的FC玩到了现在的SS、PS、N64、DC……

看着马路边那一个个游戏专卖店，看着店里琳琅满目的各种主机、配件，看着柜台里成百上千的游戏软件，似乎一派繁荣景象，可谁都知道我国的游戏业其实是千疮百孔。原因很多，长期对游戏业的漠视首当其冲。以至于在国内上千万的玩家中，拥有经过合法代理的主机的人数寥寥无几。

当你责怪日本的游戏公司对中国玩家几乎是视而不见时；当你懊恼中国制造的游戏软件糟糕无比时；当你发现自己辛苦攒钱购得的主机是以次充好时；当你拿着新买回却无法读出的盗版碟时；当你看着仅玩了几个月就寿终正寝的主机时；当你看着昂贵的原装配件和正版碟却只能望梅止渴时；当你作为一个玩家却享受不到玩家起码的权利时；你还能沉默吗？盗版碟满天飞，吓得家用游戏机软件公司不敢踏入国门半步！这现代化的盗版大军驱逐日本“鬼子”的本事比起当年的八路军毫不逊色！我们还能沉默吗？中国何时才有规范的游戏市场？

我们的一些软件公司的工作人员敬业心不高，对待开发的游戏是能凑合就凑合，弄瓶二锅头就冒充五粮液。除此之外，在软件制作费用的投入上也远不如日本公司。据我所知，中国最大的一笔软件制作费用也不过是150万元，而在日本，有的游戏则高达三千万美元（折合人民币2.5亿元）！这高达170倍的差距，效果自然会不一样，付出和收获经常是成正比的！尽管如此，这些软件商还不知羞耻地把软件滞销的原因归结为经济低迷，还呼吁大家要爱国货，买国产软件。我凭什么呀？放着优秀软件不买，买那些垃圾，我吃饱了撑的？！银子是我辛辛苦苦赚来的，又不是从天上掉下来的，干吗要给这些职业道德极差的开发人员赚去？在此奉劝那些想糊弄了事的厂商们，不想付出就想收获，那将是你们永远的“最终幻想”！

很多人也许都想过 为什么日本的软件公司不在中国设立子公司，出一些适合中国消费水准的游戏呢？我觉得的是中国的法律不健全，盗版猖獗，加之大众对游戏的错误认知，使得国外软件公司知难而退。

而中国游戏业发展的另一个绊脚石是游戏专卖店一些黑心的老板。他们把换了光头的主机卖到我们手上，再把换下的原装光头单独出售，以牟取暴利。再看看专卖店的广告，赫然写着“128位DC”的字样，有一点游戏常识的人都知道，DC是32位机。是不知乎？未必。就算不知道，就可以这样吗？对自己的商品都不了解，有何资格经营？也难怪市场混乱。

让我们共同呼吁吧！争取早日迎接正规的游戏市场。让那些有损我们权益的勾当统统见鬼去吧！大家一起来支持我们热爱的游戏事业，用我们的真实行动去告诉游戏公司“中国绝对是一个很有潜力的市场”。希望在新的千年里，在PS2和N2000（海豚）问世之际，我们能用自己的行动去证明，我们不会成为被游戏业所遗忘的人！

EYES：刘嘉玩友的文章写于PS2发售之前，虽然行文颇有偏激之处，但文章体现出一位真电玩迷的激情。的确，中国即将加入WTO，游戏市场迫切需要规范运作，但这难度是相当的大，作为电玩迷的我，也不知道何时才能享受一名玩家的真正权利。对大多数中国玩家来说，这真是一个莫大的悲哀！

记得看过一篇短文，名字我已忘了，大意如下。

一个智者带着他的弟子四处游历，来到一片长满杂草的山坡，他问：“如何除去杂草？”弟子们纷纷回答，有的说：“用锄头挖”，有的说：“放火烧”，还有的说：“撒石灰”。智者笑着摇摇头离开了。一年后，当他带着弟子再次来到这里，山坡已变为梯田。智者指着绿色的稻田对弟子说：“这就是答案。”

是呀！只除草，过一段时间又会重新长出来。只有种上庄稼，收益使得农民经常照料，杂草才不会“春风吹又生”。

中国的游戏业也是如此，只有自行开发迎合广大电玩迷的游戏软件，加上国家的法律和玩家自觉的版权意识，才能最终实现游戏业市场的规范。尽管现有国内厂商可能由于种种原因不作此想，但全国如此之多的真电玩迷，在这信息时代，科技时代，谁敢说我们中间没人能创办未来中国的SQUARE？

让我们携手共进，做中国人自己的游戏文化！

你快乐吗？？？

玩游戏是一件很快乐的事吧，大约的确是这样的。击倒对手的爽快，精彩剧情的沉醉，亦或是操纵千军万马的气势，无不令你感叹，令你兴奋，令你热血沸腾。

快乐的反义词是什么？痛苦、无奈、悲愤、劳累、烦闷……都是不快乐！

游戏诚然使你快乐。日本厂商随着硬件的升级，做游戏的技术越来越高，越来越好玩，越来越让你舍得掏银子。画面，漂亮；音乐，动听；剧情，感人。再加上日益发展的动漫画，你不禁会感叹：日本小孩真快乐呀！不过托杂志社、盗版漫画商、盗版游戏商的福，我们也快乐得很啊。

游戏真的使你很痛苦。多少次的叹气，多少次的骂不争气，多少次的寻发展之路，我们的电子游戏业照样是一片空白，照样是过街老鼠人人喊打，我们中的大多数人过的照样是地下生活（家长反对）。现在看看玩电脑的，那么多正版中文游戏可玩，销量也不错，我们所能做的只有再叹气，再骂，再次午夜梦回。我们实际上真的是生活在痛苦的深渊啊！

游戏诚然使你快乐。当你厌倦了文字的枯燥，电视的乏味，摇滚的颓废之后，你选择了游戏。而且自从选择的那天起，你肯定爱上了它，有人甚至爱得发了狂，发了疯，丧失了理智。一台游戏机，几本杂志，几张盘，你就起家了。从那以后，你就在那个游戏的世界里摸爬滚打，在长辈们的叹息声中去享受着里面的酸甜苦辣咸。当然，苦是最多的。

游戏真的使你无奈。你不明白，那么有意思的游戏，为什么多数的国人看不上。当然，老师、家长是不会听你辩解的。你只有找同龄的玩友去诉苦，这通常是互相的；你只有在那许多本杂志中了解你想了解的世界，抚慰你心灵的创伤；你只有在格斗游戏中发泄，发泄你的不平，你的愤怒。这都是无奈的，“无奈”——你懂吗？就是没法子，不想却不得不这样做。渐渐的，你麻木了，当然，这也是无奈的。

游戏诚然使你快乐。你甘于陶醉，因为你了解。你喜欢日本人的剧情；你喜欢大和文化的精髓；你喜欢冒险；你梦想当勇者，当统率千军万马的人；你想有个漂亮的女友；你想有共患难的朋友；你想拯救世界。不过，你喜欢砍人吗？你喜欢武士道吗？

游戏真的使你悲愤。两年前《前线任务2》的风光，今天不再，只因为SQUARE让WAP奔驰在我们祖国的大陆上。我们悲愤，是因为日本的连续军事演习，日美的军事合作升级；是因为原日本防卫厅正务次官——西村真吾的言辞；是因为日本右翼份子对南京大屠杀的历史死不承认。这些，统统这些，都让中国的玩家们悲愤，悲愤之至。

游戏诚然使你快乐。坐在电视前目不转睛地注视，注视着游戏里的世界，那属于你自己的，由你自己创造的世界。是呀，不懂游戏的人又如何懂得你的快乐呢？他们知道的仅仅是你的不务正业，你的荒废学业，

你的近视程度加深。

游戏真的使你劳累。其实你到底累不累只有你自己知道。过于的精神集中，高度的集中，会使你损耗掉多少的脑细胞啊。看看正版游戏的说明书中是否有玩1小时休息15分钟的提示，可我们玩的是盗版，就算是正版，又有几个人会听从劝告呢？请你仔细想想，每每几个小时的游戏后，是不是会很劳累呢？

游戏诚然使你快乐。它能解除你的烦闷，解除你的苦恼，虽然是暂时的。比如假期玩玩游戏会使你忘记分数，忘记诸如此类的烦恼。其实你本知道，短暂的快乐并不是真的快乐，它换来的是长久的痛苦。

游戏真的使你烦闷。每次玩完游戏后对周围的人或事物忽然很厌烦，带有暴戾之气，这是我的真实感受。有时候烦闷之至，便闷头大睡。倘若不这样，便会更加烦闷的。

……

什么是快乐？也许快乐需要你自己去寻找，你找不到，那便是不快乐；你找到了，你也不一定会真的快乐起来。你说是么？

朋友，玩游戏真的会使你快乐吗？什么，你问我？我只能告诉你：也许吧……

EYES：什么样的文章是好文章呢？我认为只要有真情的就是好文章！对于游戏，每个人的观点是不同的，对于快乐，每个人的理解也不一样的。这样的一篇文章，还是由读者自己去感受吧。至于你——亲爱的作者，我个人是能够理解你的感受的。但我要说，无奈、失落和悲愤等等这些负面情绪，不应该体现在我们这些正当年华的热血青年身上，我们应该乐观的面对每一天，因为每一天都是崭新的，永不重复的。送你一句话，“快乐还是不快乐，在于你自己。”

另外：由于分信工作人员的疏忽，不见了你的信封，不知你的尊姓大名，故无法在题目后注明，实在抱歉！请看见此文后速来信，注明EYES收即可。

难分胜负的战争

文：赵清

现在离PS 2的发售日越来越近，不少人视其为必胜的霸主，而对DC的优点视而不见。他们都说：“那么多厂商都加入PS 2，凭高机能开发好游戏，加上PS的市场基础，PS 2必然全胜！”我却要说：不一定，分析二者长短，这场战争胜负难料。至少，PS 2不可能像PS当年那样压倒性胜出（SS）。

我想，早在1999TGS秋季展时，许多人就已经觉得不对劲了。PS 2的机能是很好，无可怀疑，但是并没有人们想像中的那样好！原先公布的是怎么样呢？以6600-7500多万多边形／秒来看，至少PS 2的机能是DC十几二十倍以上吧，那么画面该飞跃飞跃再飞跃，连粗开发的画面也有DC游戏最好画面以上的表现吧！但根据当场展出的游戏看，至多是DC平均水平的二倍，这些可都是大厂之作，就算开发度低也不至于此吧？《铁拳》有锯齿，一些游戏光源感觉不好(像开着强光灯)，且PS 2游戏解析度竟不如DC(以后公布的画面也不过比DC强一些)。而DC的参展作品却表现了不俗的实力，当场评定最佳画面游戏为《死或生2》(虽为NAOMI版，DC版也不会差的)。再看以后(到截稿为止)的情报。不知是难开发还是什么，没有多少普通厂商的作品的情报。而大厂商游戏包括TGS上展出的，画面虽有改进，与DC间的差距却没有拉得更大一些。我感觉PS 2比DC进步的地方完全对不起价格上的差距(难怪说有分析师认为PS 2发售不会对DC有太大影响)。而又有许多DC好作品效果直逼PS 2。DC只是早一年多推出而已，总不能把原因归于DC已“成熟”了吧。

这样的话，DC在性价比上占了很多优势。它最近佳作连台，《生化危机维罗尼卡》为首的大批优秀作品即将推出。很多厂商加大DC作品开发力度(也许是受《灵魂能力》达到百万份的影响)，证明SEGA重视第三方软件商的改革有了成效(连SQUARE也可能加入DC)。《莎木》这样的游戏为DC赢得了无形资产，它与《SEA　MAN》这样的“怪”游戏是DC重视创新与加强游戏性的象征(后者在日本第14届多媒体大赏中获最佳娱乐软件称号，玩家也很有好评)，相信会吸引有远见的玩家。(游戏性是SEGA优势，TGS最受欢迎游戏不是PS2的而是DC《SPACE CHANNEL 5》。DC可谓前途远大！)

有人说，PS的7000万台的市场决定了PS2的成功，但其实这7000万台有2000万是99年初到现在卖出的，这2000万用户可算顽固：在PS最便宜且好玩的软件最多时购买。能想像他们会立刻买下PS2吗？而剩下5000万中也有问题，最近PS玩家玩游戏热情已有下降(表现在主机市场大而软件销量平均来说大不如前，有些名作续篇卖得不如前作)。难怪SONY 99年度第二季度财务报表中SCEI利润减少了16%，据说“主要因为PS市场已饱和，软件售卖差强人意。”在硬件市场饱和的情况下如果玩家始终有游戏热情怎会如此？我想许多人看广告买下PS后会发觉适合自己的游戏实在难找，他们会立刻加入PS2消费群吗？特别是除了“自创3D偶像”这样的作品外，利用PS2的高机能对游戏中画面外的部分进行创新的游戏很多，这对那些玩家来说意义不大，而他们在PS的拥有者中占很大比例(我就常花了钱买下不喜欢的游戏)。

不过就算这样，DC在日本也是不大可能称霸。但在欧美就不同，这两个市场都比日本大(从PS主机销量看)，而DC在那里更吃香。只从美国来看吧，DC北美版首日销售额达9800万美元，大破《星战前传》首映日2000余万美元的娱乐界纪录，这可归于美国市场特点：在日本，SQUARE和《FF》系列对主机有极大影响，但这种影响在美国就小得多，《FF8》就没有影响到DC的美国热；美国人不太受以前的事的影响，SS的失败并未影响他们对DC的热情，而PS2也不能像在日本那样利用心理优势；PC与DC互换性高，大批老美喜欢的PC作品将登陆DC；DC的强项如动作、射击、体育，劲作连出的3D格斗比较适合美国人的文化口味；在美国人心目中很有分量的日本游戏如《恶魔城》(在美国人气绝顶)将推出北美版；PS2大约值370美元，北美版最低也应为300美元，对美国人来说200美元是游戏机心理价位(DC为199美元)，DC比PS2在美国早一年推出且一直在飞快地扩大地盘……。欧洲市场一般与美国“同调”，在美国卖得好，欧洲亦然，反之……

一口气说了这么多，可不是我对SONY与PS2有什么成见，我只是想说PS2绝不是没有弱点的，DC也是会发光的金子，祝它们都有美好的明天。

EYES：该文写于PS2发售之前，在这一段时期，PS2与DC之争确实是一些人的讨论中心。小编个人认为对中国的玩家而言，主机的价位，游戏的支持是关键。（另有一问题大伙心知肚明，这里就不说了）

至于对全球的市场来说，因素就多了。现有PS2的游戏的确无法完全展示出其全部机能，也因为其机能高，随之而来的开发难度也高，软件开发厂商需要时间去探索，熟悉。至于DC，现有情况摆在眼前，它在欧美的市场运作相当成功，关键在于是否有大量软件厂商的支持。尽管它的《莎木》开创了全新的游戏类型和理念，但是否能让FREE成长为参天大树实在是一个未知数。因为SEGA的“嫁衣神功”实在练得太好，MD、SS都是如此，徒令中国的SEGA迷感伤。随着X-BOX、海豚的问世在即，主机大战将更为热烈。小编个人认为DC、PS2和即将问世的X-BOX、海豚，它们的机能均已达到相当的程度。毕竟是玩游戏，当主机功能已经可以满足开发者和使用者的需要时，不必再从机能上比较其高下，胜负的因素将很大程度上取决于软件的支持。因此，一种机能相对优越，价格实惠，拥有大量游戏软件支持的主机，才不失为玩友们的最佳选择。

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

SALON OF PLAYERS 玩友沙龍

天使浅唱

□/邪魔天使主持

哈哈！不知平时比较留意我们“玩友沙龙”的读者注意到了没有，我们这两期的会员中女玩家多了起来。可能是因为我在3月号的沙龙中说的那句话刺激了一些女玩家吧！她们都纷纷来信证明她们的存在，证明她们的实力和同样可以玩游戏的权力。我理解，我真的都理解！其实，我在3月号上只不过是说:“至于每一期的“最佳女会员”这个众所瞩目的称号……只要有哪个女玩友肯来信入会就肯定能得到！因为，对这个称号来说太少竞争了！”这绝对是我的原话，并且也绝没有看不起女玩家的意思。虽然如此，但其后的发展也让我意识到自己确实说错了话！我在上一期的天使“抽泣”里已经认过错了。真是不看不知道，原来国内还是有很多女玩家的！欢迎大家来稿发表自己的看法。

这一期的“玩友沙龙”是改版前的最后一期了，请大家支持改版后的玩友沙龙，快快来稿！详情请看公告牌。

玩友沙龙公告牌

一、“玩友沙龙”即将改版！改版后的“玩友沙龙”以展现玩友的个人风采，反映玩友的游戏生活和游戏心得为主要任务。具体内容为：

“我的传说”——发生在自己身上的，关于游戏的故事。要求真实，有感染力。字数不得超过一千字。至于这个传说的名字，如果你名叫赵大宝它就是“大宝的传说”了。

“某氏秘技”——不见于报刊杂志的游戏心得和独家秘技。如果你叫张八神，这就是“张氏秘技”或“八神秘技”！过瘾吧？

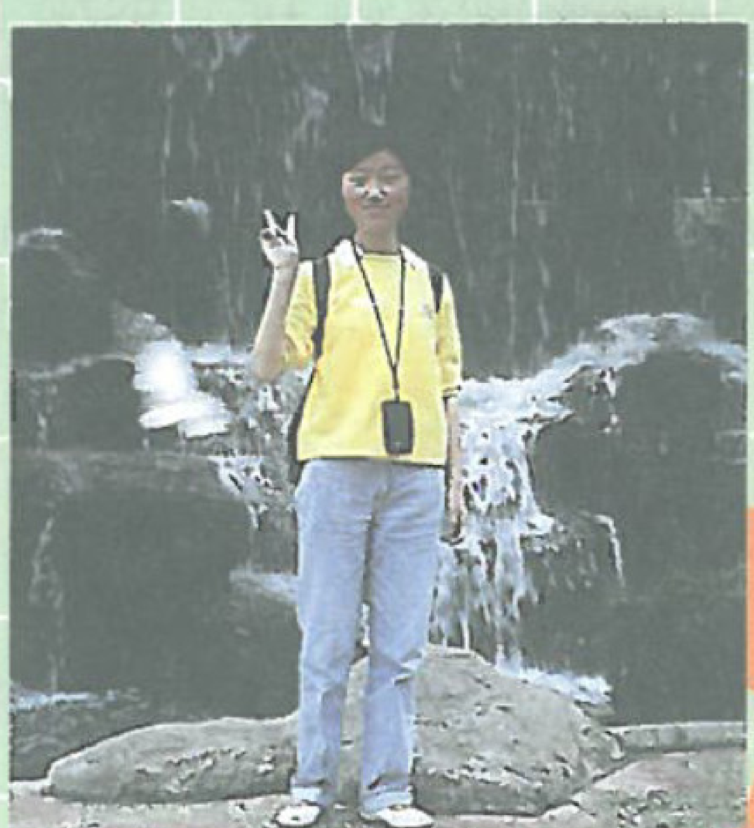
“光辉形象”——要求本人4寸以上彩照，最好是某游戏人物的扮相！改版后刊登的照片会比以前的大很多呢！大家不要再寄一寸两寸的照片来呀！不过也不要大得太过分啦！

“个人资料”——包括姓名、别名、性别、生日、拥有的游戏机、最喜欢的游戏和游戏类型、其它爱好、通信方式、致全国玩友的话、GAME真言……

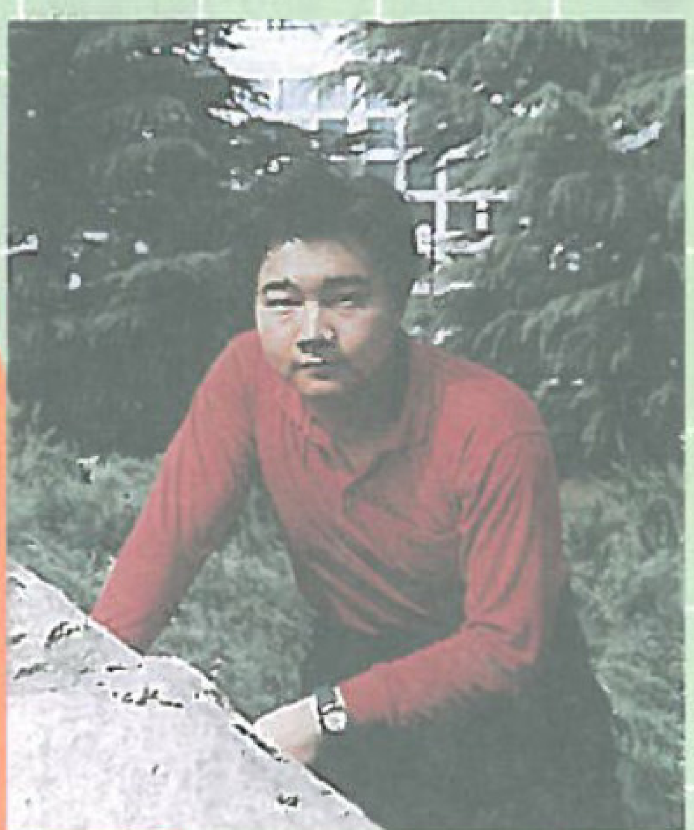
来信的内容必须包括“个人资料”、“光辉形像”及“我的传说”和“某氏秘技”中的一项(也可以二者兼备)。“个人资料”的项目允许增减。“GAME真言”是指自己在游戏时常说的一句经典的话。另外，已被刊登过的玩友仍然可以来信，如果文章的确够酷的话，我还是会刊登在沙龙里的，并且还为你加上一颗星。若能混上个两三星的高级会员可就风光了！因为“玩友沙龙”的内容不再是征友信息了，而是要尽显个人风采，反映国内玩家的“光辉思想”和玩游戏的“伟大历程”。所以说只要努力，你就可以成为玩家中的明星！如果是沙龙中的会员向“玩友自由谈”等栏目投稿并被刊登的话也可以加一颗星的。沙龙会员在向其它栏目投稿时，请注明是哪一期的第几号会员。这样才能确保我为你加星进级。加星后会在当期的沙龙公告牌中公布。

正式的改版将会从总第十九期开始。每一期将有一到三名玩友的资料被刊登，比起以前少得多了！所以，竞争会很激烈的。请大家踊跃参加，大胆发言吧！作文写得不好的要赶快去请教语文老师啦！

二、总第16期的91号沙龙会员名字为赵雄而非赵旗，特此更正。同时也要向赵雄读者致歉。



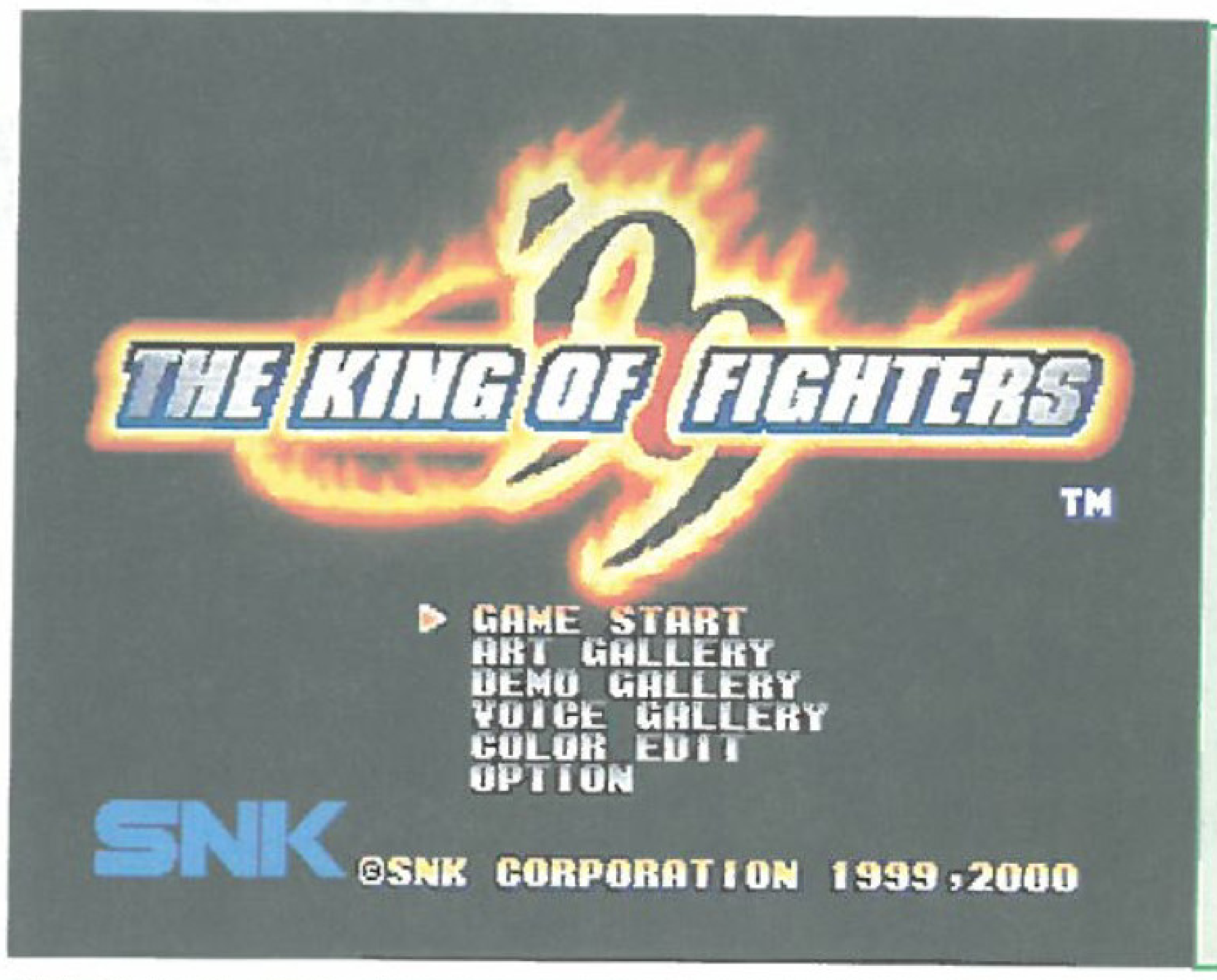
编号：000098
姓名：盛男（胜过男孩）
性别：女
年龄：17岁
生日：12月31日
拥有主机：PS、SS、DC
爱好：KOF、旅游、摄影、植物标本
友情赠言：你好，虽然不认识，但也问声好！
地址：辽宁师范大学职业中专17#
邮编：116021



编号：000100
姓名：翟雷
性别：男
生日：1980年7月11日
爱好：当然是游戏，另外还有足球蓝球
友情赠言：总有一天Video Game会被世人公认为第一大艺术。
地址：北京市海淀区六道口静淑苑7号楼1305号
邮编：100083

编号：000099
姓名：王婷
性别：女
年龄：20岁
星座：天平座
爱好：唱歌、游泳、电玩
友情赠言：玩PS机可以让我忘记一切烦恼。
地址：广东省深圳市福田区下步庙北5栋801
邮编：518032

全新的玩友沙龙是您展现个人风采的舞台！



GOUKI：GOUKI是抱着极低的期望来进行这个游戏的——倒不是说KOF99如何如何，只是实在不敢对其在PS上的移植度有任何奢望。一试之下，感觉比想像中的要好，在完全移植了"STRIKER"模式之下读盘速度居然也比KOF98要快！不过游戏时的音效就有些不敢恭维了。而"画集"模式则更是看不到几幅森气楼先生的作品，失望。相信DC版会好很多的。

评分：7分

紫枫：算起来，这款99应该算是SNK所制作的第6款《格斗之王》系列的游戏了。作为紫枫个人来说，这款《99》并不能算是最好玩的一款作品。游戏加入的几个新的模式都不是很成功，略有哗众取宠之嫌。游戏中的新主角也设计的不太好，看起来蛮帅，玩起来却又给人一种傻傻的感觉。不过SNK还是有他自己的实力的，《99》中重新绘制的人物看起来就都是非常不错的嘛！

评分：7.5分

D·S：在PS版推出前已经有心理准备。正式拿到这款游戏后上机一试，真是喜怒参半，喜的是99的读碟时间比98更短，令人较能接受；怒的是游戏中的人物偷格严重，动作很不流畅。最后想说的是，如果家中有DC的话，还是买DC版吧，因为它是120%移植，合金弹头系列中的人物FIO都有登场，厉害！

评分：6.5分

格斗之王'99 SNK/PS/The King Of Fighters'99/2DFTG/2P/对应振动/街机移植/系列第6作/03-23-2000

D·S：经过无数次的延期之后，终于发售了。可是开机一试之下，才发现是多么的无聊。人物设计不讨好，虽然可触发的事件较多，但都完全把握不住恋爱游戏的要点，白白浪费了4CD。

评分：5分

GOUKI：相信多数人一拿到这个游戏后第一件事便是清空自己的记忆卡——如果你想让那些mm能够喊你名字的话。不过GOUKI很疑惑此作到底是不是由KONAMI出品：游戏系统有点像心跳回忆，但玩起来却没有什么投人感，究其原因还是人设不够吸引人的原因吧！

评分：7分

EYES：有了心跳回忆2在前，不论这个游戏题目是多么的动人，也不论游戏如何有趣，恐怕这种4CD的恋爱游戏都无法吸引大多数的玩友。而且该游戏的人设虽然不错，但缺乏特色，且有一致命弱点，日文太多，太过繁杂，在详细的系统攻略出来之前，不要对它有非份之想，毕竟，玩友们手中一般银子不多。如果你是此类游戏的发烧友，且对自己的毅力有莫大信心，就请放手一搏。

评分：5分

想见你…你的微笑在我心中 KONAMI/PS/4CD/Your smiles in my heart/SLG/原创/03-23-2000

D·S 又是一个不知所谓的机器人战略模拟游戏，虽然画面上较早前的"真机器人战线"有所提高，但是无聊的剧情、麻烦的系统设定、漫长的LOADING都让D·S在一试之下感到十分的乏味。但如果是圣战士迷的话还是可以一试的。

评分：5分

GOUKI 最近由于PS2的火爆发售使得近期PS上几乎看不到什么好游戏，而战棋类的好游戏就更是没有，不知为何BANDAI的作品总是这样，BANPRESTO为什么做出来的机器人游戏总是好过BANDAI呢？选材方面也有问题，几乎是想把已经集合了的SRW系列再次拆开拿出来卖。战斗画面……别提了。还是等待五月份的α吧。

评分：5分

EYES BANDAI越来越让我讨厌了。看看它下属的独立公司——BANPRESTO做的超级机器人大战系列，多经典。隔着两条街听到那片头音乐，我就禁不住热血沸腾。可再看看BANDAI，除了另类，就是垃圾。这款圣战士传说，游戏性差，战略性上没有难度；画面差，用现有的PS机能通过即时演算来做机器人大战类的游戏，实在力不从心；音乐又没有特色，唉，实在是垃圾中的极品。现在，超级机器人大战α即将发售，机战迷大可不理这款游戏，静待"α"的到来。

评分：4分

圣战士传说 BANDAI/Aura Battler Dunbine/SLG/SRW派生作品/03-11-2000

D·S PS2上的首只RAC GAME，就整体制作水平而言还是有一定的水准，说得具体些，画面上的车辆有明显的锯齿边，车身的反光做的不太真实，环境背景基本上都算OK，模式齐全，流畅度也借PS2的机能达到了一个更的层次。就D·S这类非RAC迷来说，本作可以说在完成度上算是中规中距，期待NAMCO在完全掌握PS2的性能后推出更靓更炫的RR系列新作！

评分：8分

GOUKI RR系列是GOUKI最喜欢的赛车作品，虽然有人说RR系列不太真实，其实就没开过真车的GOUKI来说到现在也不明白"真实"到底意味着什么？不过游戏的爽快感的确是要比GT、拉力系列要强，利用PS2的机能做出的效果真是……还是请诸位用眼睛去看前面的RR5介绍吧！在这里GOUKI还要补充的就是此次的RR5 DRIFT系（甩尾）感觉与前作大不相同，让GOUKI吃了一惊。而原来从来不用的GRIP系（抓地）却能驾驶得很好，奇怪。

评分：9分

邪魔天使 游戏的画面真是太好了！清晰漂亮的赛道和远近的高楼大厦都让我有强列的真实感。还有车身那耀眼的光泽，车尾那多得过份的火花都让人一再的赞叹PS2的强大机能。对于赛车游戏，最为重要的是能不能得到赛车时的那种速度感和不断超越的兴奋。山脊赛车V给了我这种感觉。这可真是一款赛车迷不可不玩的游戏！

评分：9分

山脊赛车V NAMCO/PS2/Ridge Racer V/RAC/2P/对应振动手柄、NEGCON、JOGCON/系列第五作/03-04-2000

山脊赛车 5

NAMCO/PS2/Ridge Racer 5/RAC/系列作品续作/日版/3-4-2000

新的模式 Duel mode

在Standard Time Attack GP中的lap和overall time中取得第一名,在游戏中便可出现这一新的模式。

VW 甲虫车

在Duel mode中的Solory Rumeur Race中取得第一名,便可得到隐藏的甲虫车。

取得 50 年代的 Super Drift Caddy

在duel mode中的Danver Spectra赛事中取得第一名,便可得到50年代的Super Drift Caddy。

取得 Devil Drift

在duel mode中的Rivelta Crinale赛事中取得第一名,便可得到Devil Drift。

取得 McLaren F1 clone

在duel mode中的Kamata Angelus赛事中取得第一名,便可得到McLaren F1 clone。

出现特殊驾驶员

如果能赛完超过3000公里的路程,就会出现一个非常特殊的开着红色跑车的驾驶员,同时会出现一些开着摩托车的食豆精灵,这时玩者可以操控这名驾驶员与那些食豆精灵赛车。

深水蓝出现

游戏中除了在OP那段动画里会出现IMAGE IDOL深水蓝外,她还会在记忆卡里出现。方法是完成游戏一次,原先在记忆卡里的跑车,就会变成她的样子。

死或生 2

TECMO/PS2/DEAD OR ALIVE 2/系列作品续作/日版/3-30-2000(PS2) 3-10-2000(DC)

隐藏服装

Kasum:忍者服装两件(一件与复制人的一样) 夏天和冬天的高中制服。

Ayane:忍者服;夏天和冬天的高中制服;游戏《刻命馆－影牢－》(游戏厂商:Tecmo)中主角的服装。

Tina:兔女郎服装。

Helena:游戏《苍魔灯》(游戏厂商:Tecmo)中主角的服装。

Leifang:套装、黑色紧身服、中国棉袄。

火热秘技 ABC…

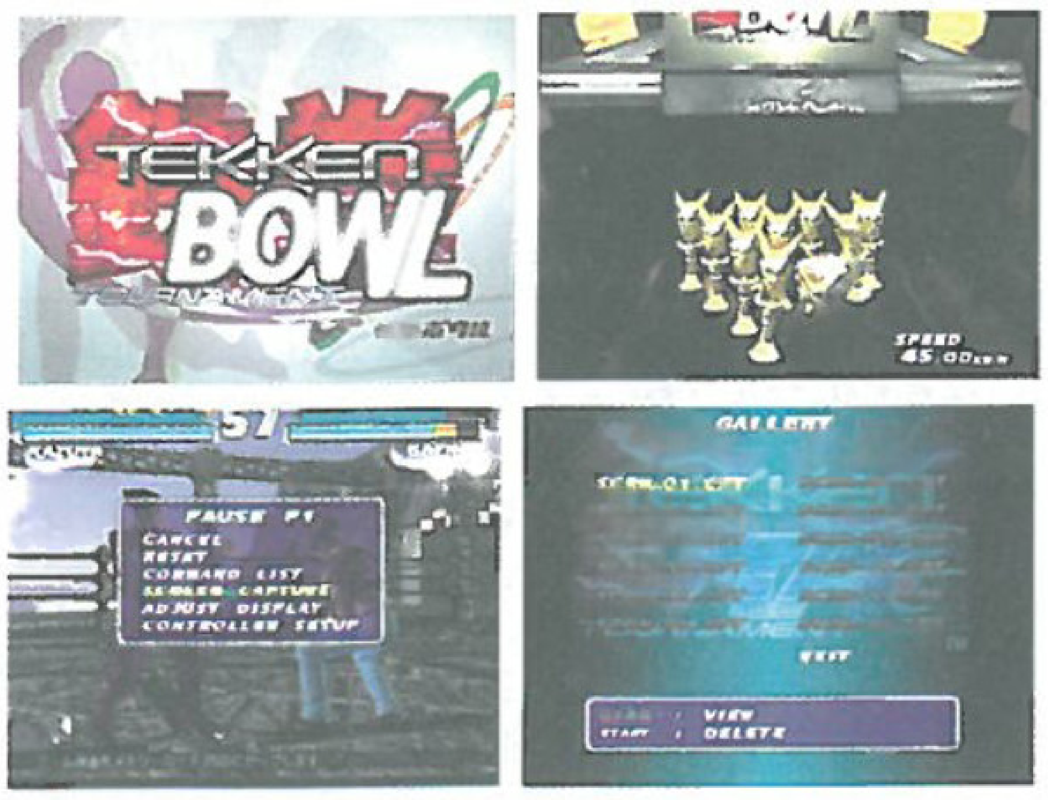
铁拳 TT

NAMCO/PS2/TAKKEN TAG TOURNAMENT/3DFTG/日版/3-30-2000

两种隐藏模式

1.铁拳保龄球模式(Tekken Bowl)

这个模式是两个角色在日式风格的屋内打保龄球。保龄球瓶就是以前《铁拳3》中出现过的优胜奖杯(就是有三岛平八脸的那种)。这个隐藏的小游戏虽然玩法很简单,不过很有趣。出现这种模式的条件就是要有全部角色。



2.画廊模式

这种模式可以保留游戏中角色的瞬间动作。

使用两位隐藏人物

1.完成游戏两次便可使用ブルース・アービン

2.完成一次街机模式便可使用クニミツ

POCKET MONSTER 金银版

NINTENDO/GBC/POCKET MONSTER 金·银/系列作品/日版/1999冬

LEVEL 升到 100

使用这个秘技后一只POCKET MONSTER可以直接升到LV100,可以直接进化,爱到最强的招式。方法是先准备1只NO.129(コイキング),2只电系小精灵,以及要升LEVEL的小精灵。在第1个道具栏放11个道具,然后到草丛前唤出道具表,选第5个道具,按选择键3秒,再去遇怪兽(把要提升的道具放在第2个,鲤鱼王放在第3个,两只电系1只放在第1个,1只放在第4个)遇到怪物后选择攻击,然后在第一个招式按选择键,如果游标跑到上面即表示成功,然后尽你的力量打败它,之后直接回到POKE恢复就会变成LEVEL100。

得到 NO.151 号小精灵

首先在身上带3只神小精灵,第一只摆放电系小精灵,第二只摆放水系小精灵,第三只就摆放NO.20的ラッタ,在道具栏里放13个道具,任何13个都没关系,不过第1格要有捕捉球,最好是ハイパーボール。在第1关的草丛按道具选第13个道具、按选择键3秒,再离开去SAVE并关机,再开机,如果身上还有NO.20的ラッタ就去遇怪兽选择攻击,在第1个攻击招势时按选择键,遇到的怪兽就变成NO.151号,再用捕捉球捉到它便可以。

(需要玩家注意的是:以上两个秘技比较危险,使用时要加倍小心。)

GUITAR FREAKS APPEND 2ND MIX

KONAMI/PS/SLG/系列作品续作/对应振动手柄/对应吉他控制器/日版

在选择GAME MODE时输入指令,便可以使用各种秘技。R代表红键,G代表绿键,B代表蓝键,P代表弹一下。

LITTLE MODE:R、R、R、G、G、B、B、B、P

FAST FLOW:R、G、B、P、P

SUPER FAST FLOW:R、G、B、P、P、R、G、B、P、P

HIDDEN:R、B、G、B、R、G

SCREEN:R、B、G、B、R、G、R、B、G、B、R、G

RANDAM:B、G、G、R、G、P

BATTLE:P、G、G、P

HIGH SPEED EDITION:P、P、R、B、R、B、G、G

EXTREME:R、B、P、G、R、B、P、G

EXTREME PLUS:B、G、B、G、P、R、R、R、G、B

SUDDEN:G、R、B、G、B、R、P

飞龙 1&2

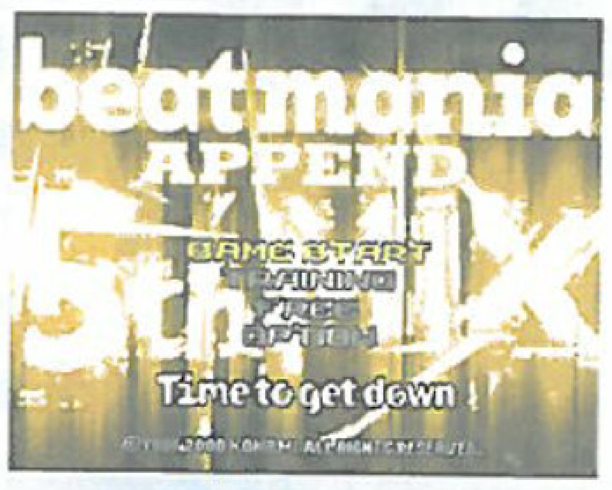
CAPCOM/PS/STRIDER MIRYU1&2/ACT/系列作品续作/对应振动手柄/日版/2-24-2000

飞龙 1
Life
80062ACA 0909
无敌
80062C26 0085
飞龙 2
体力
800AB99A 0008
无敌
800AB7A6 2800
BOOST 不 p
800ABAA0 0002
Unlock Protect 1
D0011A1A 1040
80011A1A 1000
Unlock Protect 2
D01F4DE6 1040
801F4DE6 1000
Strider Hiryu 1
1 PHYSICAL DOESN'T DECREASE
D004C226 8007
8004D6EA 0000
D004C226 8007
8004D6EC 0192
2 INFINITE LIFE P1
30062ACA 0063
3 INFINITE LIFE P2
30062B2E 0063
4 INFINITE TIME
D004C226 8007
80062C02 00F0
D008F97E 2442
8008F97C 0000
STIGER HIRYU 2
5 ALWAY MAX HP
800AB99A 000F
800AB99C 000F
D00AB99C 000F
800AB998 0008
6 MAX SCORE
800D9D54 E0FF
800D9D56 05F5
7 INFINITE TIME PLAY
800D9D6A 6363

疯狂节拍 5th mix

KONAMI/PS/BEATMANIA APPEND 5TH MIX/ETC/系列作品续作/对应跳舞毯/日版/3-2-2000

全曲出现
8009D344 0000
8009D346 0000
8009D348 0000
8009D34A 0000
8009D34C 0000
8009D34E 0000
1P 按键判定位置
8007BFC4 XXXX
XXXX=0000-FFFF
2P 按键判定位置
8007BFC6 XXXX
XXXX=0000-FFFF
1p 体力不减
800A9EAC 15F0
800A9F10 0038
2p 体力不减
800A9EAE 15F0
800A9F12 0038
同按 SELECT 及 START 键使歌曲停止
D007BFC4 0900
8009FD68 0000
在 Free 模式中出现所有歌曲
8009D344 0000
8009D346 0000
8009D348 0000
8009D34A 0000
8009D34C 0000
8009D34E 0000
8009D350 0000
8009D352 0000
在 AC 模式中出现所有歌曲
D00246C4 0118
800246BC 0037
D00246C4 0118
800246BE 2402
EXPERT 项目全部取得
8009D356 0078
追加 SURVIVAL 模式
8009D358 0078
CPU 自动演奏
800A9DE8 000X
X 值:
1=1P CPU
2=2P CPU
3=1&2 CPU
BORDER BONUS
D0046408 1917
8004640C 1040
D0046408 1917
80046400 0001



GUITAR FREAKS APPEND 2ND MIX

KONAMI/PS/ETC/系列作品续作/对应振动手柄/对应吉他控制器/日版/2-24-2000

无限能源
D003E95A 0045
8003E95A 0040
FREE MODE(自由模式) 全曲
8011C04C FFFF
8011C04E FFFF
8011C050 FFFF
8011C052 FFFF
8011C054 FFFF
8011C056 FFFF
8011C058 FFFF
8011C05A FFFF

SYPHON FILTER 2

989/PS/AVG/原创作品/对应振动手柄/美版/

无限防御力
801AC556 0258
801A91EE 0258
无限子弹
8012A5C2 0063
8012A5CA 0063
8012A5DA 0063
8012A5EE 0063
8012A5C6 0063
8012A612 0005
时间停止
801F9958 08AD

你的微笑在我心中

PS/KONAMI/SLG/YOUR SMILES IN MY HEART/原创作品/日版/3-16-2000

主角能力值最大

语文	800CFD16 03E7
数学	800CFD1A 08E7
英语	800CFD1E 08E7
理科	800CFD22 03E7
政治	800CFD26 03E7
音乐	800CFD2E 03E7
美术	800CFD32 03E7
杂学	800CFD46 03E7
礼仪	800CFD4A 03E7
持久力	800CFD3A 03E7
瞬发力	800CFD3E 03E7
STYLE	800CFD52 03E7
SENSE	800CFD56 03E7
体力	800CFD66 03E7
	800CFD6A 03E7
精神	800CFD5A 03E7
幸运	800CFD5E 03E7
	800CFD62 03E7

按 R1 启动、金钱最多
拥有金钱数
D00CB3F0 0008
800CFEF8 3E58
D00CB3F0 0008
800CFEFA 000F
全体能力上升
D00CB3F0 0008
80060506 014A
我想爱数值上升
D00CB3F0 0008
80139EAC 0064
友好度上升
D00CB3F0 0008
8004BFDA 01CE
D00CB3F0 0008
8004C6EA 0339
按 R2 启动后、好感度上升
D00CB3F0 0002
8015F188 00FF
D00CB3F0 0002
8015F18A 2410
满足度最大
D00CB3F0 0002
8015E9A0 00FF
D00CB3F0 0002
8015E9A2 2409

新新人类 GEAR

栏目主持人：靖亭

自护徽号项链

售价：16000 日元

纯银制造的旧自护军徽号项链。

高达手表

售价：9900 日元

以高达挥动镭射剑的经典动作为题材的手表，外形相当独特。

百式戒指

售价：24000 日元

纯银制造的“机动战士”戒指系列。

自护徽号戒指

售价：24000 日元

纯银制造的自护军徽号戒指。

红彗星

由著名漫画家开田裕治所绘制的红彗星 T 恤衫再次推出。

高达结构图

简单又有特色的高达结构图，是高达迷的首选。

英格兰练习用球衣

这是英格兰国家队的练习用球衣，这款球衣的质地相当不错。

自护号

首次推出以自护号为题材的 T 恤衫。

新款生化气枪

CAPCOM 在推出 PS 版《BIOHAZARD 2&3》的同时，曾推出了三款与游戏中所使用的手枪相同的手枪模型，发售后很快就卖完了。现在厂方决定再推出一款CHRIS用的手枪、名为“SAMURA EDGE‘改’CHRIS REDFIELD MODEL”。这一次在设计时厂方特别改良了扳机，加强了枪身的硬度和耐腐蚀性。目前这款气枪模型的售价和发售日还未定。

巨灵神合金魂

“超合金魂”这一系列已推出了不少的经典机械人超合金，当中有铁甲万能侠、三一万能侠、以及超力电磁侠等。现在为大家介绍的是最新的一个“超合金魂”巨灵神。这款巨灵神模型经过组合后还可以变身成“飞碟”。

恶魔人ZIPPO打火机

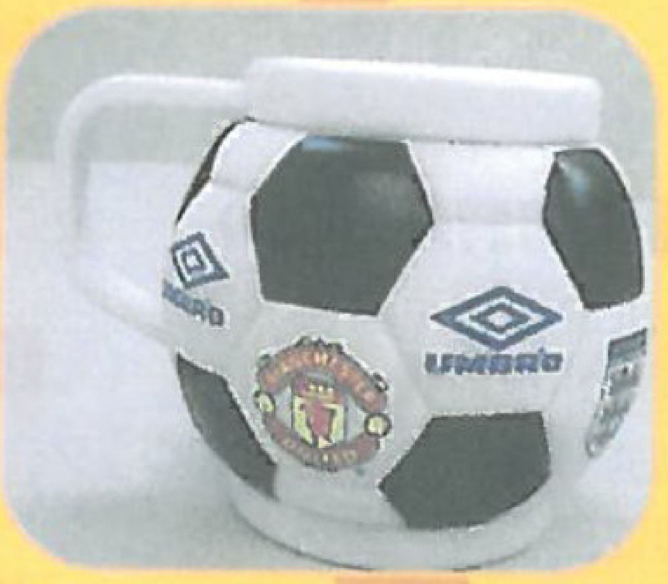
以恶魔人中的经典角色“人面鸟”为题材的ZIPPO火机，人面鸟的浮雕非常美丽。

口袋妖怪布袋娃娃

这次为大家介绍的是一套六款口袋妖怪布袋娃娃，造型非常可爱。

UMBRO杯

这是印有曼联和英格兰国家队队徽的杯子。这是因为以上的2支球队皆由“UMBRO”制作球衣。如果买任何有关“UMBRO”的产品便可获赠。



决战ORIGINAL SOUNDTRACK

发行：KOEI
发售日：2000年3月1日
售价：2500日元
编号：KECH1167

《决战》是PS2主机上一款非常不错的游戏，游戏中的战斗画面和气氛营造都非常有水准。游戏的音乐也充满了战国时代的风味，这次便要为大家介绍《决战》的原声大碟。在这只音乐碟中收录了游戏的所有音乐和数首歌曲。

KONAMI的精品

这是印有《心跳回忆2》Q版角色的汤碗和印有《心跳回忆2》及《幻想水浒传2》的挂画。

大家好，这次紫枫又在这里和大家见面了。自从上一期紫枫接手画廊以来，就有不少读者写信给紫枫，批评与称赞皆有。不过紫枫还是蛮开心的，至少有很多读者都表示喜欢^_^！可是上期读者来的批评信件也有不少，作为第一次主持画廊的紫枫来说，已经很感动了。紫枫以后一定会尽力做好每一期的画廊的（老编语：以后！？臭小子，你现在不想好好干了吗？）不不不！紫枫现在就开始好好干！

由于时间的关系，本期画廊暂时还不能像紫枫上一期说的那样进行改版，不过已经有不少读者给紫枫寄来了电脑画稿，而且素质都相当不错，望再接再厉呀！希望以后能看到更多更优秀的电脑稿件。

另外，在此申明一下：

由于稿件收发人员的疏忽，上期画廊中《无题》的作者刘偲被误登为沈华，紫枫在此向刘偲读者道歉，本期对此特别更正！

——紫枫

《迪芙》

好，这张画把《罗德岛战记》中那个大耳朵精灵迪芙的动作及神态表现得淋漓尽致，就是人物的手有那么一点儿……

北京梦幻创作组 ♥♥

胜

《娜可露露和莉姆露露》

天真可爱的娜可露露和莉姆露露两姐妹一同嬉戏在草地上，愉快的气氛似乎连玛哈玛哈它们都能够感受得到……清新的画面、活跃的气氛以及作者的创意都值得紫枫将本期的大赏给拱手奉上了^_^！北京 A姆 ♥♥♥♥

《莉姆露露》

比起另外一张画中的莉姆露露，这一张给人的感觉更为爽朗。其实你的另外一张画稿也相当不错，紫枫已经将之收藏起来，不介意吧*_^ 上海 斐佳 ♥♥♥

WANTED!!

注意，本廊从本期杂志开始征集小编画像，读者们可以将自己心目中的众小编形象勾勒出来，寄往本廊。本廊将会在下下期将优秀的稿件刊登出来由读者自己进行评选，一旦采用，哼哼哼哼……你就偷着乐去吧！

（本编辑部现有角色：邪魔天使、紫枫、Gouki、D·S、EYES、靖亭）

——紫枫

SEGA RALLY FOREVER

本期虽然没有足够的电脑画稿来给紫枫专门开辟电脑画稿专栏，但是紫枫还是受到了几张非常不错的电脑稿件，紫枫和GOUKI第一眼看见这几张图的时候，甚至有拿他们作栏头页的冲动呢！OK，我们一起欣赏一下吧！

《永远的世嘉拉力》

"比RR5的车身还要有光泽！"这句话是GOUKI说的，看来我们中国玩家对于电脑制图的水平都比较的成熟嘛！ 武汉 马骏 ♥♥

《我的爱神》

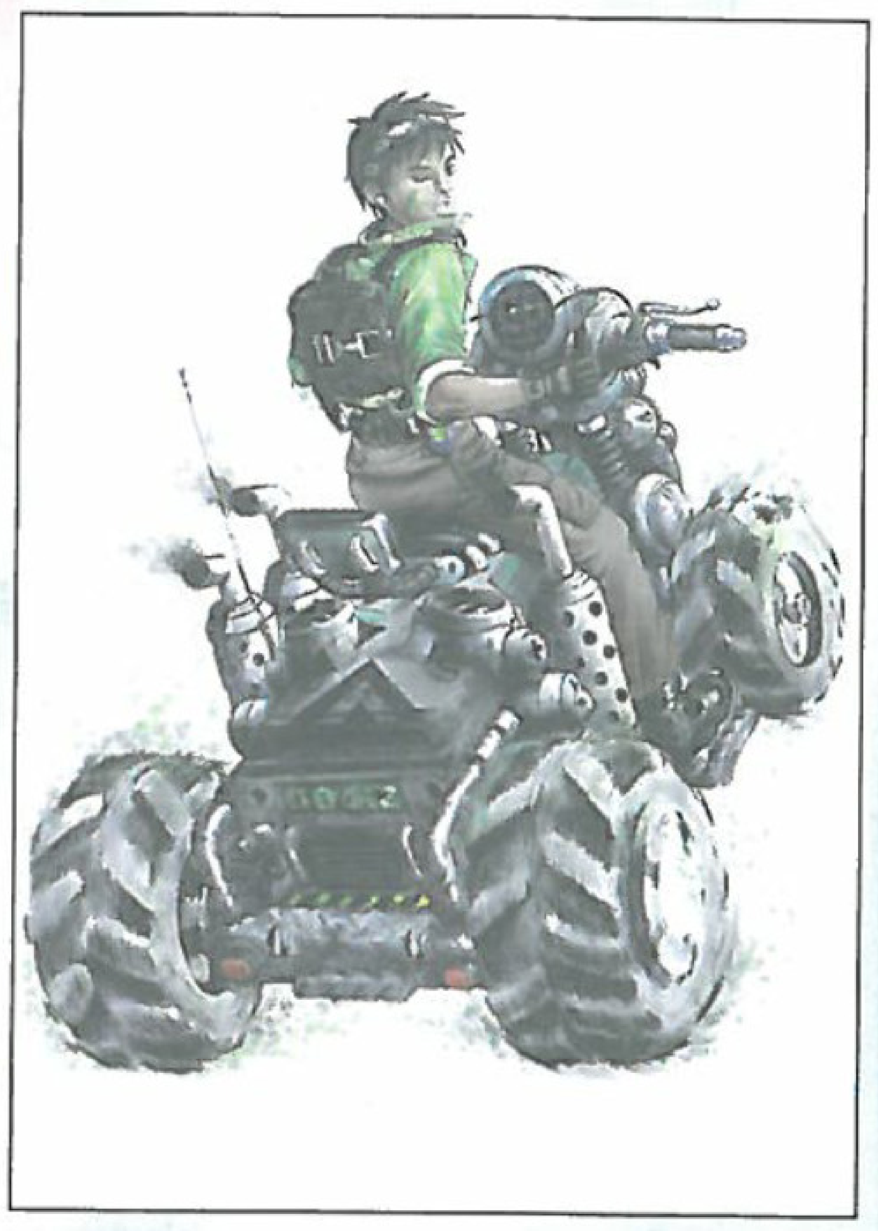
带着一丝孩子气的爱神为什么要站在一个如此巨大的钟表面前呢？虽然她的表情似乎是很严肃的样子…… 江苏无锡 曹静 ♥♥

《恭贺新禧》

很有意义的原创作品，不过为什么要用身为日本人的雅典娜来做主角呢？广西南宁 冯谨 ♥♥♥

《克劳德》

深夜的星空下，帅帅的克劳德独自一人坐在那里干什么呢？是在怀念故人？抑或是在感叹世事？不过说起来，现代装的克劳德也是蛮有个性的嘛！ 活跳尸阿爽 ♥♥



《车》

紫枫个人认为最好的一张，画面中的人和车都很有感觉。相信无论是谁，看见这张图都会喜欢的！ ABM 工作室 ♥♥♥

《无题》

很干净的风格，画面中人物表情处理得很好。左边那个红发男子（不好意思，看来紫枫也犯跟LEO一样的错误！）看起来好像寺迟武一笔下的角色啊！桂林 左江 ♥♥

《无题》

呵呵呵……似乎总是有人爱拿这两个人来开玩笑！踩着向日葵的庵和京是在划拳吗？好像是京赢了，难怪八神脸上的表情那么、那么的可怕加可爱！ 广东深圳 阿东 ♥♥♥

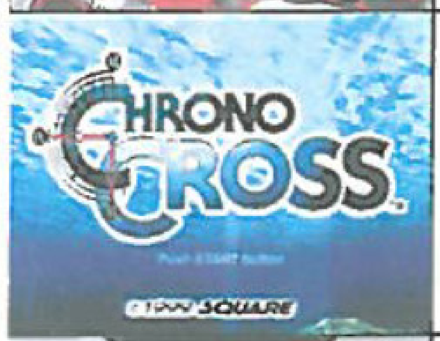
游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

最HIT排行榜

主持人：邪魔天使

这一次我们排行榜栏目又有所改变，请读者来信谈一谈自己的看法，使本栏目能进一步符合大家的期望，越办越好。

最喜欢游戏榜

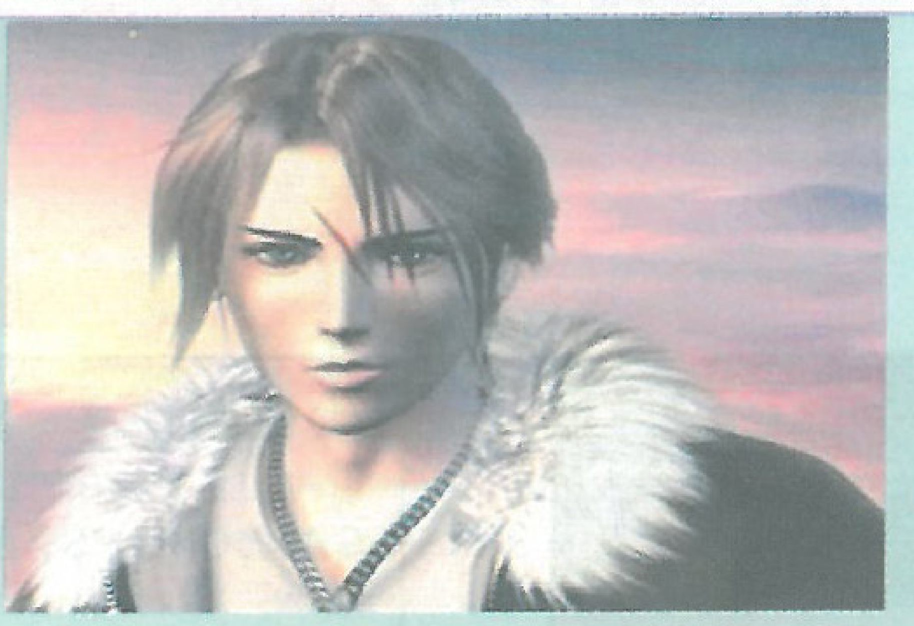
图	排名	上期	升降	游戏	票数	资料
	1	1	—	生化危机 3 · 最后脱逃	116 票	CAPCOM/PS/BIOHAZARD3 · LAST ESCAPE/AVG/系列第三作/对应振动手柄/1999-9-22
	2	2	—	最终幻想Ⅷ	96 票	SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASY Ⅷ/RPG/系列第八作/对应振动手柄、PDA/1999-2-11
	3	3	—	寄生前夜 2	88 票	SQUARE/PS/2CD/PARASITE EVE2AVG/系列第二作/对应振动手柄/1999-12-16
	4	4	—	世界足球 · 实况 WINNING ELEVEN4	74 票	KONAMI/PS/WORLD SOCCER · 实况 WINNNING ELEVEN4/SPT/系列第四作/对应振动手柄/1999-9-2
	5	6	↑	莎木　一章 横须贺	58 票	SEGA/DC/4GD/SHEMUE/FREE/原创/对应 DC 一切周边/1999-12-29
	6	9	↑	口袋妖怪金 · 银	54 票	NINTENDO/GB/MONSTER POCKET · GOLDEN/RPG/系列第四作/1999-11-25
	7	5	↓	生化危机 2	52 票	CAPCOM/PS/2CD/BIO HAZARD2/AVG/系列第二作/1998-1-29
	8	8	—	合金装备（国际版）	42 票	KONAMI/PS/3CD/METAL GEAR · SOLID INTEGRAL/ACT/系列第三作之第二版/对应振动手柄、PDA/1999-6-24
	9	7	↓	超时空之轮	31 票	SQUARE/PS/2CD/CHRONO CROSS/RPG/系列第二作/对应振动手柄/1999-11-18
	10	新	↑	GT2	30 票	SCEI/PS/2CD/GRAN TURISMO2/RAC/2P/系列第二作/对应振动手柄/1999-11-25

邪魔天使：本期最喜欢游戏榜的1～4名并没有变化，《生化3》依然高居榜首，《最终幻想Ⅷ》和《寄生前夜2》紧随其后。世界足球依然是第四名。这一次《口袋妖怪》的上升幅度最大，证明国内玩家的GB拥有量还是相当的高，另外也可以说，游戏不一定要画面漂亮，音乐感人，只要好玩就行！游戏就是游戏！能满足玩家玩游戏的最基本动机就可以成功！任天堂正因为看清也抓住了这一点，所以才能赚个盘满钵满。但是，希望其他的公司不要都学任天堂，那样的话会使游戏技术进展缓慢，甚至失去进步的可能。我们可以看到在技术方面大大超越《口袋妖怪》的《莎木》上升了一位，说明其实力不可低估。它之所以没有得到三甲的位置应归咎于DC还不够普及、而不是游戏本身的问题。

最喜欢人物榜

1　6　↑　阿亚 · 布瑞亚　96 票
SQUARE/ 寄生前夜 / 野村哲也
2　1　↓　八神庵　94 票
SNK/ 拳皇 / 森气娄
3　2　↓　斯科尔 · 莱昂哈特 81 票
SQUARE/ 最终幻想Ⅷ / 野村哲也
4　4　—　吉尔 · 瓦伦蒂安　66 票
CAPCOM/ 生化危机 1&3
5　7　↑　莉诺亚 · 哈迪丽　60 票
SQUARE/ 最终幻想Ⅷ / 野村哲也
6　4　↓　草雉京　49 票
SNK/ 拳皇 / 森气娄
7　5　↓　不知火舞　42 票
SNK/ 拳皇 / 森气娄
8　新　↑　里昂　28 票
CAPCOM/ 生化危机 2
9　8　↓　藤崎诗织　23 票
KONAMI/ 心跳回忆
10　9　↓　真宫寺 · 樱　20 票
SEGA/ 樱大战 / 广井王子

第 1 名



第 3 名

第 2 名

紫枫：哼哼哼，值得庆祝，八神总算下来了！不过这期很让人意外就是的阿亚居然爬得那么快，从上一期的第 6 位一下子就上到了冠军的宝座。从《PE》系列推出至今，喜欢阿亚的人也越来越多了。这样一来，八神也不得不放开第一的头衔而屈居其次了。相对于克劳德来说，斯科尔的命运可以说是要好得多了，虽然这次下降了一名，但总的来说已经算是很不错了。这次榜评中最最稳当的就数吉尔了，从上一期的第 4 名到这一期的第 4 名，没有什么变化，也可以看出 CAPCOM的实力啦！莉诺亚的名次从上一期的第7名一下串升到了第 5 名，人气逐渐上升，看来应该对她刮目相看了。相对而言，草雉京、不知火舞、藤崎诗织和真宫寺 · 樱就没有那么好的运气了，四个人分别都比上一期的名次下降了 1 — 2 位，真让人替他们担心。

最喜欢街机游戏榜

1　1　—　拳皇 '99　164 票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS'99/2DFTG/ 系列第六作
2　2　—　拳皇 '97　90 票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS'97/2DFTG/ 系列第四作
3　3　—　拳皇 '98　76 票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS'98/2DFTG/ 系列第五作
4　4　—　合金弹头 2　74 票
SNK/MVS/METAL SLUG2/2DSTG/ 系列第二作
5　5　—　DDR　53 票
KONAMI/ 基板不明 /DANCE DANCE REVOLUTION/MUG
6　7　↑　铁拳 3　36 票
NAMCO/SYSTEM-12/TEKKEN3/3DFTG
7　10　↑　三国战记　34 票
IGS/ 基板不明 /2DACT/4P
8　6　↓　STRIKER 1945 Ⅱ　31 票
PSYIKO/ 基板不明 /STRIKER 1945 Ⅱ /2DSTG
9　新　↑　死或生 2　27 票
TECMO/NAOMI/DEAD OR ALIVE/3DFTG
10　新　↑　街霸 ZERO3　24 票
CAPCOM/CPS Ⅱ /STREET FIGHTER ZERO3/2DFTG

D · S 榜评

统计这期的街机游戏榜之前心里就有了一个大致的轮廓，三甲肯定离不开拳皇系列。到统计结果出来时一看，果然如此。对SNK的MVS基板在中国街机业的一哥地位真是无话可说。其实这是一个不正常的现象，表明中国街机业与世界的差距。希望在 2000 年内能有更多的大型筐体机和体感机进入中国，同时高档机厅更加面向大众，让每一位喜爱电玩的人都能玩到价廉物美的心爱游戏。早日改变电子游戏这项正当的娱乐活动在中国人心目中的不良印象。

最期待的游戏榜

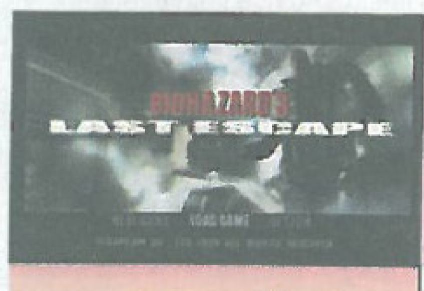
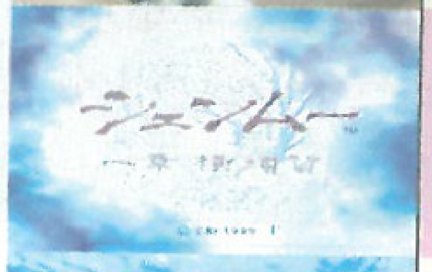
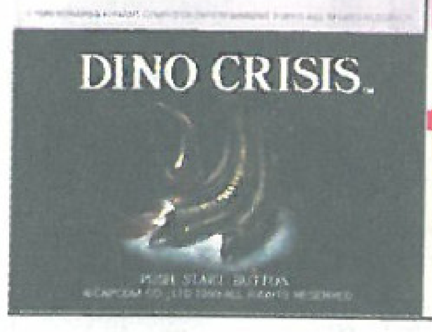
1　2　↑　最终幻想Ⅸ　138 票
SQUARE/PS/CD 枚数未定 /FINAL FANTASY Ⅸ /2000-7-13
2　1　↓　勇者斗恶龙Ⅶ　128 票
ENIX/PS/2CD/DRAGON QUEST Ⅶ /RPG/ 系列第七作 / 初步确定 2000-4-29!
3　6　↑　樱大战 3 · 巴黎在燃烧　44 票
SEGA/DC/GD 枚数未定 /SAKURA WAR3/SLG+AVG/ 发售日未定
4　3　↓　超级机器人大战 α　42 票
BANPRESTO/PS/SUPER ROBOT WAR α /SRPG/ 延期至 5 月
5　新　↑　莎木 · 二章（暂名）　37 票
SEGA/DC/SHENMUE · VOL2/FREE/ 发售日未定
6　4　↓　SNK VS CAPCOM　33 票
CAPCOM/DC/SNK VS CAPCOM/2DFTG/ 发售日未定
7　10　↑　KOF'2000　28 票
SNK/ 仍然使用 MVS 基版 /KOF'2000/2DFTG/2000 年内发售
8　新　↑　死或生 2（DC）　24 票
TECMO/DC/DEAD OR ALIVE2/3DFTG/ 日版发售未定
9　新　↑　永恒传说　22 票
NAMCO/PS/ETERNAL TALES/RPG/ 发售日未定
10　新　↑　实况足球 2000（PS2）　20 票
KONAMI/PS2/WORLD SOCCER 2000/SPG/4P/ 春季预定

EYES 榜评

转眼一个月过去了，上期还在榜上风光的《拳皇 '99》和《山脊赛车Ⅴ》已经掀开了红盖头，不再为玩友所关注。而《鬼武者》因其发售在即，且在大陆拥有PS2 的人数太少，不得不默默退出。至于《生化危机 4》为何失踪，在下倒不知何故。难道是因为发售日太过遥远？此次新上榜的游戏有《实况足球 2000》、《死或生 2》和《莎木二章》。挟《WE4》之威，《实况足球 2000》受球迷玩友拥护，在榜上立定脚跟；《死或生 2》则凭借其游戏中大量美丽的女角色入围；《莎木二章》的入围可说是顺理成章，只要看一看一章在业界和玩友心目中造成的影响，就不会奇怪它一入围即升至第五名。另外，还有《永恒传说》凭着前作《幻想传说》和《宿命传说》良好的游戏性和剧情，被玩友所拥护。至于《DQ7》由第一降至第二，《超级机器人大战 α》由第三降至第四，恐怕都是因为他们的一再延期大伤玩友之心。《FF9》同样发售遥远，却仍然势头迅猛升至第一，可知 FF 系列的魅力，《樱大战 3》从第六直冲第三，看来中国大陆玩友中拥有DC 的着实不少。大神这小子，真有福气！

经过两期收集读者调查表，我们的年度 Top 10 已经排出了。真的很感谢大家的支持。看一看你填的是不是和下面一样呢？

年度 TOP10

	1	生化危机 3 · 最后脱逃　172 票 CAPCOM／PS／BIO HAZARD3 · LAST ESCAPE／AVG／系列第三作／对应振动手柄／1999-9-22
	2	最终幻想Ⅷ　144 票 SQUARE／PS／4CD／FINAL FANTASY Ⅷ／RPG／系列第八作／对应振动手柄、PDA／1999-2-11
	3	寄生前夜 2　113 票 SQUARE／PS／2CD／PARASITE EVE2AVG／系列第二作／对应振动手柄／1999-12-16
	4	世界足球 · 实况 WINNING ELEVEN4 103 票 KONAMI／PS／WORLD SOCCER · 实况 WINNNING ELEVEN4／SPT／系列第四作／对应振动手柄／1999-9-2
	5	莎木　一章　横须贺 84 票 SEGA／DC／4GD／SHEMUE／FREE／原创／对应 DC 一切周边／1999-12-29
	6	超时空之轮　80 票 SQUARE／PS／2CD／CHRONO CROSS／RPG／系列第二作／对应振动手柄／1999-11-18
	7	龙骑士传说　66 票 SCEI／PS／4CD／THE LEGEND OF DRAGOON／RPG／原创／对应振动手柄／1999-12-2
	8	口袋妖怪金 · 银　60 票 NINTENDO／GB／MONSTER POCKET · GOLDEN／RPG／系列第四作／1999-11-25
	9	心跳回忆 2　56 票 KONAMI／PS／5CD／TOKIMEKI MEMORIAL2／SLG／系列第二作／1999-11-25
	10	恐龙危机　54 票 CAPCOM／PS／DINO CRISIS／AVG／原创／对应振动手柄／1999-7-1

本刊由读者评出的第一个年度 TT 终于揭晓了！

BH 系列始终是玩家们的最爱！《BH3》的成功甚至让 JILL 有了成为下一代主角的机会！CAPCOM 的新世纪 BH 大计将会从哪方面着手呢？第二位《FF8》同时也是去年的软件销量的第二，而这一次 CESA 大奖的大赏也被那个另类游戏夺去，SQUALL 与 RINOA 的故事很动人，不过似乎还是悲剧（《FF7》）更能打动玩家的心？其实有不少玩友反映《PE2》并没有一代好，只是 AYA 的魅力实在是很难抗拒呢！第四位《WE4》就连日本奥委会也忍不住发了一个感谢状给它，做为一个球迷实在是很难几句话说明白对它的感受！波澜壮阔的《莎木》在1999年里只是有了一个开端而已，相信第二章芭月在香港的故事一定会更加精彩。《超时空之轮》借着前作的影响力以及本身出色的品质排在年度榜的第六位，你玩齐所有结局了吗？第七是被 SCEI 自己称为“史上最强 RPG”的龙骑士，虽然有人提出“颇似 FF8”，不过这仍然不会掩盖它的优秀，确实，这款做了四年的游戏无论从各方面都透出成熟与完善。《口袋妖怪》11 月底发售，结果到了年终的销量却轻而易举的超过了 FF8 成为 1999 年度销量最大的游戏，任天堂还是第一。《心跳回忆》作为同类型作品的始祖，始终有着不可动摇的地位，《心跳回忆 2》的上榜当然是在情理之中。“BH TOO”类的《恐龙危机》可以说是 CAPCOM 向着非 BH 系列的 AVG 的一个尝试。结果是相当成功的，虽然现在 GOUKI 也搞不懂冈本吉起先生为什么好端端的街霸系列不关心却来做这个《恐龙危机》甚至 VEROINCA 的导演（甚至连 STEVE 之死也是在制作人三上真司的反对下坚持已见），不过销量可以说明问题，PS2 的《恐龙危机》也将在冈本的掌握中了。

读者点评

《生化危机》枪版？又一个 DOOM 类游戏！我头晕。呕……

有没有搞错！DQ Ⅶ又延期！我诅咒他一份也卖不出去！

辽宁营口　李松蟠

莎木果然完美体现了铃木裕的“莎木的精神就是 FREE！”这句话。

云南昆明　金君

《恐龙危机》女主角的红头发真让人羡慕，该不会是八神帮她染的吧！

希望 CAPCOM 能出一个《生化 -1》，主角是《生化 3》中的追踪者，敌人便是丧尸和生化系列的主角们！

北京　于飞

如果大家都玩《最终幻想Ⅷ》就不会有人练“法轮功”了。

辽宁大连　王本剑

诗织只排第 6 位实在让我看不懂，想不通！

河南鹤壁　赵远明

玩了 KOF，吃饭就是香！

广西梧州　李特斯

既生京，何生庵！日本社会是如此残酷。（草雉一族的悲哀）

湖北武汉　刘劲

中国电玩

专业游戏网站

NOW LOADING……

如果你精通游戏

如果你精通网站建设

那么，你将获得一份理想的工作！

《游戏机实用技术》杂志社主办的大型游戏网站诚意招聘网站制作人员

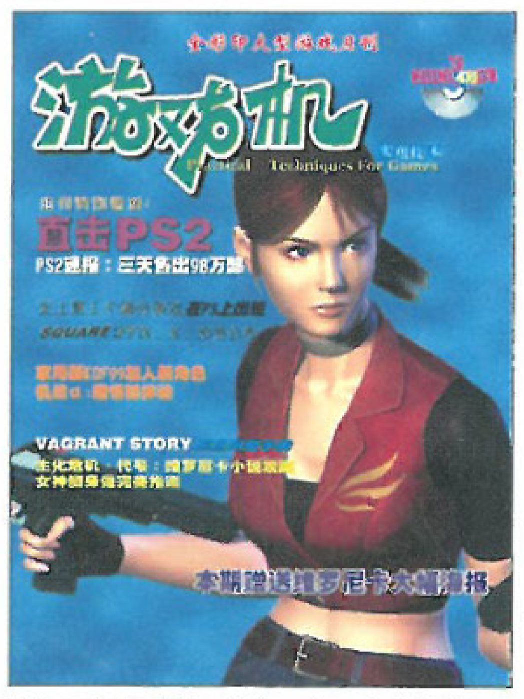
请即刻行动

如果您符合以上要求，那就请您速将个人资料、简历，连同一篇游戏及网站建设方面的文章，寄甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》编辑部收，本刊期待您的加入。

直接汇款从杂志社订阅 游戏机

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)



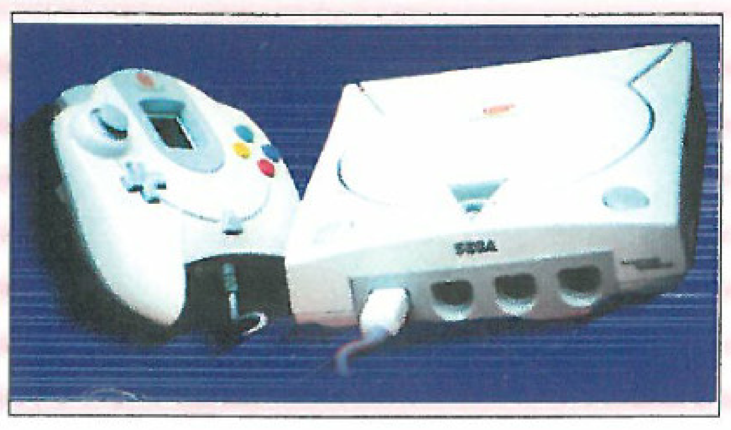
2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共50本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3.订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元!只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立® SIN NETS为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元/年/30兆的虚拟主机优惠价。

咨询电话：(010)68178500-07

大奖多多　等你拿

凡从去年8月到今年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：



一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部

二等奖五名：将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部

三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦！

游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000

电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387

TEKKEN
TAG
TOURNAMENT